

Култ: За пределами вуали.

Книга первая: Ложь

Мир во тьме

Дженкинс и Холланд стояли рядом и старались не показать боссу, как волнуются. Мартин, прозванный «Стариной Орлиным Глазом», чуял страх за сотню метров, а слабость – за пятьсот. Их шансы заполучить желанное место висели на волоске, но даже при этом ни один из них не собирался уступить другому. Они обошли слишком многих, чтобы позволить себе проиграть в такой близости от цели.

Мартин поднял взгляд и улыбнулся обоим. В конце концов, взгляд холодных стальных глаз остановился на Холланд.

- Насколько я знаю, вы действительно изучали первобытные религии в те годы, когда еще не помышляли о бизнесе, миссис Холланд. Разве я не прав? – голос босса резал, как хорошо отточенная бритва.

Дженкинс мысленно усмехнулся. «Первобытные религии, подумать только!» Он проходил обучение бухгалтерскому учету, фондовым рынкам и планированию бизнеса, пока его конкурентка копалась в дикарских суевериях. «Не повезло тебе, сучка!»

Холланд печально кивнула.

- Три года подряд, сэр. Я могла бы претендовать на докторскую степень, если бы не оставила научную карьеру.

Мартин мягко усмехнулся и тут же посерьезнел. Внезапно он поднялся и подчеркнуто официально пожал Холланд руку.

- Поздравляю, миссис Холланд. Вы стали первой женщиной, получившей эту должность. Осталось уладить лишь одно небольшое дело.

Он перевел взгляд на Дженкинса и кивнул.

- Благодарю за ваш визит, уважаемый.

Дженкинс был настолько растерян потерей места, которое уже считал своим, что не успел отреагировать, когда дубинка охранника опустилась ему на затылок. Он очнулся уже на столе для вскрытия, обнаженный, дрожащий от холода и привязанный к стальным креплениям. Мужчина моргнул, перед глазами плясали цветные пятна, а спину обжигал ледяной металл. Совет директоров окружал его, все в длинных мантиях с капюшонами. Голос Мартина звучал откуда-то из тьмы и Дженкинс никак не мог разглядеть лица босса.

- Он ваш, миссис Холланд. Возьмите его и вкусите силу.

Женщина вышла из тени, оказавшись справа от привязанного Дженкинса. По скальпелю в её руке пробежали отблески лунного света. В эту ночь то, что осталось от Дженкинса, поместилось в семь герметично закрытых пластиковых пакетов. Его вещи из офиса убрали еще до прихода первых сотрудников, и никто ничего не заподозрил. В конце концов, многих переводили или увольняли без предупреждения – большой бизнес ко всему привычен.

Это мир переплетенных коридоров, улочек и аллей в лабиринте великого города. Тайные истины звучат под звон стаканов в дальних углах полутемных баров. Позабытые боги бродят по залитым неновым светом улочкам и танцуют в предчувствии смерти в переполненных клубах. Каждая задняя дверь, каждая ржавая лестница темного подвала может уводить напрямиком в Ад.

Тайные общества встречаются в престижных конференц-залах, чтобы обрести силу крадущегося мрака. Алчные мудрецы ищут тайны бессмертия. Международные корпорации тратят немыслимые средства на расшифровку тайных знаков, начертанных безумцами на стенах грязных улиц. Современные ведьмы ищут пути к силе и власти, воплощая мечты своих темных душ. Все они борются против тирании нашей реальности, пытаясь отыскать ключи к темнице, в который пребывает человеческий дух.

Ничто не таково, каким кажется. Лишь один из миллиона истинных ликов мироздания доступен нашим ограниченным чувствам. Все что мы видим вокруг – иллюзия, созданная нашими мечтами, которыми человечество защищает себя от безумия. Те, кто считают себя тайными кукловодами, бывают сокрушены ужасом, когда иллюзия на миг спадает и демоны приходят за своими последователями, желая собрать урожай их веры и душ.

На границе между тьмой и безумием, снами и смертью, лежит реальность, которую мы не можем ощутить. Грезы и иллюзии могут обретать плоть. Ужас проникает в тела и несет безумие, прорываясь в материальный мир. Между внешним и внутренним нет преград – они так же иллюзорны, как и все вокруг.

Не так давно был творящий Бог и неизменный порядок вещей. Но затем Бог предал своих детей и скрылся в бесконечной тьме. Возможно, он ушел в изгнание, возможно – умер. Брошенные ангелы и демоны смутно помнят высшую силу, которой они служили, которая распоряжалась каждым мигом их бытия. Теперь они предоставлены сами себе.

Границы реальности истончились. Все больше и больше людей преодолевают эту зыбкую преграду на краю восприятия и окунаются в хаос, лежащий извне. Ад и рай больше не универсальная концепция, каждый создает себе собственное чистилище. Сны и безумие уводят все глубже во тьму, вдаль от безопасных и привычных путей.

Князь Тьмы странствует в поисках Бога, единственного существа, наполнявшего его существование смыслом и поддерживающего собственное бытие. Небеса и ад опустели, их врата распахнуты настежь. Ангелы и демоны неприкаянными изгоями бродят по Земле в поисках веры, позволяющей им выжить в безбожном мире. В городах, где не знают единой истины, стираются границы между добром и злом. Древние боги обитают в трущобах, лишённые силы и позабытые. Возможно, их слабость проистекает из отсутствия поклонения, а может, эти божества были рождены мечтами человечества о счастливой жизни, в которые никто больше не верит.

В конце концов, нас ждет лишь упадок и разрушение. Ученые строят теории о хаосе, правящем миром, о хаосе, на принципе которого построена вселенная. Но все их теории не могут ни на йоту остановить победную поступь упадка, которым пропитано каждое мгновение нашей жизни. Древние узлы рвутся и распадаются, и мир уже не будет таким, как прежде.

Культ – это ролевая игра, действие которой происходит в мире больших городов конца двадцатого века. Это мир, где человеческий разум соvrащен злобными сущностями из-за пределов привычной реальности. Фашизм, притихший после Второй Мировой, вновь поднял голову среди европейских политиков и бизнесменов. Чувствительные люди падают

под грузом пропитавшей города циничности и превращаются в сумасшедших монстров. Под пологом пристойности первобытные желания, наследие прежних цивилизаций, бурлят и нарастают, пока не вырываются наружу потоками извращенности.

Но тьма в душах людей – не единственная угроза человечеству. Своими поступками человек расшатывает границы реальности, привлекая на зов порока существ из-за грани. Наши сны воплощаются наяву и преследуют своих создателей. Твари из прошлого возрождаются в настоящем, и каждая встреча с ними навсегда изменяет наши жизни. Наш собственный страх дарит жизнь монстрам, которые мечтают пожрать нас. Изгои, непринятые обществом, таятся в заброшенных городах, закрытых промышленных комплексах и невзрачных зданиях в недрах городских улочек. Там, среди теней, они превращаются в нечто совершенно нечеловеческое, нечто чудовищное.

Оккультные учения открывают двери в неведомые миры и призывают их обитателей во имя получения силы. Но мало кто из применяющих на практике эти знания ведаёт все законы заклинания потусторонних существ. Рано или поздно все эти глупцы впускают в нашу реальность демонов, которых не в силах подчинить.

Это мир, в котором герои нашей игры вынуждены жить. Они беспомощные жертвы, чья история похожа на полет по ветру опавших листьев? Нет и нет. Они орудия судьбы, герои мифов, о которых никогда не слышали прежде. Мифов, которые человечество благополучно позабыло, но которые воскресают на узких улочках переполненных городов, где у каждого своя правда.

Героями этой игры могут стать искатели истины, стремящиеся искупить вину прошлых лет или воплотить свою месть, или же движимые простым любопытством. Они не похожи на благородных крестоносцев, ведущих войну против сил зла. Скорее о них следует думать, как о потерянных душах, стремящихся уничтожить собственных внутренних демонов на пути к обретению мира в сердце.

Они строки повествования, которое началось в далеком прошлом. Старые преступления идут за ними по пятам и взывают к расплате. Ужасы детских лет возвращаются и обретают плоть. Страх, что нас мучает – наше порождение. Нам не справиться с ним, если не набраться смелости взглянуть в его лицо и увидеть собственное отражение. У каждого человека свои демоны и свое чистилище. В этой игре герои ступают во тьму, возможно навстречу гибели, лишь для того, что бы узнать, что существование бесконечно и смерть – только начало. Игра может проходить в очень темных тонах, с героями, обреченными стать жертвой собственного зла, своей роковой судьбы, но это не единственная возможность проведения хроники. Скорее мы надеемся, что герои успешно выберутся из мрака и обретут какое-то ценное знание для борьбы с вездесущим злом. На этом пути им суждено сразиться с собственными демонами; когда они справятся, то станут немного мудрее и получают новые шрамы, покрывающие душу.

Мир Культа стоит на фундаменте ценностей западной цивилизации, выросшей на христианских идеях. Добро и зло действительно существует в форме космических сил. Есть ангелы и демоны, а также исчезнувший бог, бросивший своих детей в террор кровавой войны. В человеке живут пороки и стремление к злу, но в наших душах есть место и свету, способному разогнать любую тьму.

Фальшивый мир

Реальность - всего лишь ложь

Мир, который мы ежедневно видим – маска, скрывающая куда большую и страшную реальность. Наши органы чувств слишком слабы, чтобы воспринимать мироздание таким, какое оно на самом деле. Наши разумы слишком уязвимы, что принять истинную реальность. Подсознательно мы отбрасываем большую часть того, что нас окружает, оставляя лишь самые безобидные фрагменты доступными для нашего сознания.

Наш мир является частью намного большей вселенной. Нельзя сказать, что он полностью иллюзорен, скорее мы видим его через фильтры наших ограниченных умов. Возможно, реальность не одна, а многослойна, и преломляющиеся отражения этих слоев создают тот мир, который мы привыкли считать единственным. Все наши города – лишь окраины единственного истинного города Метрополиса, их истока и эталона, лежащего вне пространства и времени. Метрополис – колыбельная человеческой расы, бесконечный город, наполненный продуваемыми воющим ветром улицами и темными небоскребами из стекла и стали. Большая часть этого города для нас невидима и лишь самые безопасные его части соприкасаются с нашими городами. Наши кладбища и лагеря смерти тоже часть великой реальности. Они приемные и вестибюли ада, куда мы обычно попадаем лишь после смерти.

Поскольку мы видим лишь крошечную часть реальности, то не в силах понять устройство мироздания, путаем причины и следствия. Мы видим дорожную аварию, а на самом деле водителя разорвал на части Азгуль или он сам избрал смерть в попытках избежать еще более худшего проклятия. Мы смотрим на горящий цыганский дом и думаем о расистах или пироманьяках с бутылками горючей смеси, не подозревая, что это наш страх перед чужаками призвал на дом и его обитателей пламя из глубин ада.

Иллюзия подпитывается нашими мыслями и чувствами. Стоит изменить наше восприятие, и мы открываем перед собой мир, который ранее не желали замечать. Но лишь единицы способны на это. Большинство попросту сходят с ума, выглянув за границу, возведенную нашими разумами.

Есть места и ситуации, заставляющие нас видеть истину, неважно, хотим мы того или нет. Там, где происходят ужасающие вещи, в камерах пыток, лагерях смерти и психушках иллюзия дает трещину, и мы смотрим на истинный лик мироздания. Убийства и войны, болезни и сильные чувства проясняют наше зрение.

Темница рода людского

Некогда люди были богами. Они имели взор, пронзавший истину до самых глубин, и силу, которой покорялся мир. Но Демиург похитил нашу божественность и замкнул чувства, лишив возможность видеть правду. Отныне мы живем среди лжи и наши души расколоты на две половинки – ведь разделенное слабее целого. Так желал Демиург, наш тюремщик, заточивший нас в темнице реальности, которой мы некогда владели. Мы падшие ангелы, чьи крылья сломаны, позабывшие историю своего пленения и привыкшие к рабству. Тысячи лет мы жили как смертные и нашей жизнью и смертью распоряжались высшие силы. Эти силы хотят для нас лишь одну судьбу – проживать короткую жизнь

и затем получать наказание в пылающих чистилищах, никогда не приближаясь к осознанию Истины.

Теодор Мимезис «Человеческий Гнозис»

Человечество не всегда было беспомощным. На заре времен, в часы, которые не сохранила история, мы могли видеть мироздание во всем его истинном величественном великолепии. Мы были рождены как боги, чья сила не имела границ. Теперь Земля стала нашей тюрьмой, а наша способность видеть сквозь ложь угасла. Лишь те немногие, кому удастся сбежать из темницы мира, почитаемого как единственно реальный, могут вновь широко открыть глаза и вернуть утраченную божественность.

Есть много способов возратить утраченное незамутненное зрение, но большинство из них ранее скрыл от человечества Демиург. Это он в давным-давно позабытые дни ослепил нас и заточил в темнице реальности. Демиург сделал так, чтобы мы не могли найти выход из тюрьмы, и спрятал большую часть Метрополиса от человечества. Никто не знает почему, точно так же, как никто достоверно не знает, кем был – или до сих пор является, Демиург.

Некоторые говорят, что он создал наш мир или, по крайней мере, его малую часть. Он действительно называл себя Создателем, но бы ли он им? Может, наша растущая сила напугала его? Или мы нарушили одно из его правил? Возможно и такое, что Демиург тоже был человеком и испугался своих сородичей. Как бы то ни было, он проклял наши тела, начертал проклятие в наших генах, лишил силы отличать иллюзию от яви. До последних лет мало кто мог справиться с проклятием – считанные единицы среди поколений. С помощью своих слуг, Архонтов и Ликторов, Демиургу удавалось держать нас в оковах беспомощности, но теперь порядок вещей начал изменяться.

В Механизме, работавшем тысячелетия, начали происходить сбои. Демиург исчез и иллюзии начинают таять. Орды обитателей Инферно бродят по миру в поисках своих жертв. Брат восстает против брата в эти последние дни мироздания.

Круг замыкается.

Механизм

Человечество заточено внутри темницы, созданной, чтобы удержать нас в невежестве. Подобно пешкам в большой игре, нашими жизнями распорядился исчезнувший тиран. В темнице по соседству с нами обитают неведомые создания и темные силы. Проживая долгую жизнь от младенчества до смерти, мы так и не узнаем, кто еще окружает нас, скрытый вуалью иллюзий.

Наши миры и известные реальности расположены вокруг сердца тьмы, как сложный Механизм из иллюзий и яви. Это сердце тьмы – Цитадель Демиурга. В её величественных и необозримых залах ужасающие существа и священные артефакты ждут возвращения своего владыки. Тьма и свет омывают Цитадель, и яростные бури рождаются в облаках, окутавших её башни. Окна Цитадели всегда черны и через них не видно ни следа того, что внутри есть кто-то живой.

Кольцо величественным дворцов, принадлежащих Архонтам, окружает безмолвную Цитадель. За ними лежит город Метрополис – черная раковая опухоль, растущая вширь, поглощающая все новые и новые измерения. Город растет, его улочки тянутся сквозь миры, сплетаясь в немыслимый лабиринт. Ветер тоскливо воет над покрытыми трещинами

мостовыми, тьма крадется по стенам мрачных небоскребов и эхо шагов заполняет притихшие вереницы зданий. В них обитают бесчисленные создания Демиурга и его слуг, отныне живущие своей волей. В тени Цитадели каждый ищет ответ на загадку исчезновения Создателя и на собственное предназначение.

В Метрополисе хватает и чужаков из других миров – позабытые боги и их творения, обитатели давних легенд бродят по узким улочкам, прячутся в трущобах и собираются на токсичных свалках. Они – изгои среди изгоев, и мрак Метрополиса служит вечным напоминанием их печальной участи.

Темницы

Из Метрополиса легко шагнуть в те темницы, которые удерживают человеческий род. В них мы пребываем в жизни, снах и смерти – по темнице на каждое состояние. В отголосках полузабытых легенд они зовутся Элизиум, Лимб и Инферно.

Человечество заперто в этих тюрьмах, добровольно одев на себе цепи, выкованные из ужаса перед неизведанным. Мы сами замкнули двери камер, оградив себя от свободы страхом божественного воздаяния или возмездия за собственные темные желания и прошлые поступки. Самые верные из слуг Демиурга сторожат эти темницы. Они правят нашими жизнями, снами и пламенем загробного мучения. Их темные легионы пожирают наши души, желая полностью лишить человечество шанса на освобождение. Они – наши палачи и тюремщики.

Элизиум

Человечество заперто в раю, в своем собственном Эдемском Саду. Плодородные пажити мы обратили в мрачные болота, а свет солнца затмили десятью тысячами лет зла.

Элизиум – то место, которое мы зовем нашим миром. Здесь большинство душ, плененных Демиургом, проживает свои жизни, без малейшей догадки о собственной божественности. Ликторы и Нефариты правят нами и по улицам бок о бок с людьми ходят безумцы и живые мертвецы.

Когда-то наш мир был темен и прекрасен. Мы гуляли в стенах черных дворцов и по плитам мощеных площадей. Из великолепных городов мы уходили в тенистые леса и слушали умиротворяющий шепот цветущих садов. Наши судьбы принадлежали нам и только нам, пока Демиург не отнял все это. Он лишил нас мудрости понимания и ослепил, заставив вечно ходить по полям Элизиума. Истинная красота была сокрыта иллюзией, темным покрывалом серости и грязи. Мир за окном – иллюзия, под которой дремлет Элизиум. Как слой мутного льда, он скрывает чистые воды нашей молодости.

И так наш рай стал нашим чистилищем.

Лимб

Между жизнью и смертью, между Элизиумом и Инферно, лежит Царство Снов, Лимб. Это пустынные земли, где можно встретить лишь души спящих и чудовищных тварей, рожденных из наших кошмаров. Падшие ангелы и безжалостные демоны охотятся за эти душами, пока онейроманты воздвигают из материи сна дворцы, подобные тем, из которых мы некогда правили миром. В хаосе Лимба мы бродим, как испуганные дети, не в силах понять законы этих непредсказуемых земель.

Инферно

Даже после смерти мы не получаем свободы. В темных камерах пыток наши палачи и демоны ждут каждую душу, чтобы провести её через неопишуемые муки и воплотить подсознательное желание наказания за свои грехи. Ангелы Смерти царят здесь, в своих жутких крепостях, возвышающихся в бессветии мертвого солнца.

Инферно – это ад. Каждый грешник находит здесь свой приют и получает заслуженную муку. Нефариты и Обезнадеживающие забирают их в пыточные камеры и заставляют страдать до тех пор, пока все воспоминания предыдущей жизни и остатки личности не стираются. Тени танцуют в коридорах, наполненных неумолкающими криками, а пламя факелов озаряет кровоточащие стены. Когда-то Инферно было переполнено грешниками, но времена изменились. Люди поменяли свой взгляд на мир – они больше не боятся адского пламени. Все меньше и меньше душ проходит через врата страдания, и Князь Тьмы утратил свою силу. Чтобы добыть новые души, Властелин Инферно вынужден был войти в Элизиум во плоти – там он надеется раздобыть немало грешников для своих пыточных механизмов.

Лабиринт

Лабиринт протянулся через пределы подземного мира, пронизывающего корни нашей реальности. Пересекающиеся тоннели и темные пещеры сплетаются в сложный узор, поддерживающий работу Механизма. Лабиринт проходит через все миры, сколько бы их не было. Никто не знает, где заканчиваются его ходы. Есть лишь смутная легенда, что в конце всех путей возвышаются последние врата, за которыми лежит Ничто. Говорят, что сам Демиург заблудился в недрах Лабиринта и отворил эти врата – чтобы бесследно исчезнуть. Повсюду, где есть Механизм – есть и Лабиринт. Его тропами можно пройти в Элизиум, Лимб и Инферно, подняться в подземные залы Метрополиса. Говорят, если найти нужный проход, можно обойти даже слепые врата, преграждающие путь в Цитадель.

Треснувшие цепи

В конце шестнадцатого века Демиург потерял власть над нашей темницей. Его тщательно продуманные мифы и религии, удерживающие человечество в невежестве, перестали отвечать на вопросы вдумчивых умов. Неверие ширилось среди земных правителей и все больше людей отрекалось от слепой веры в церковные догматы. В следующие столетия мир изменился – люди перестали обращаться к религии, предпочтя ей науку. Миф о Творении, насаждаемый Демиургом и Архонтами, был вытеснен учением эволюциониста Дарвина, научные теории поднимали вопросы, неудобные для тюремщиков реальности. Человечество больше не смотрело в прошлое, оно встряхнулось и начало мечтать о будущем – и эти мечты Архонты не могли контролировать.

Но ни это стало окончательным крахом попытки сохранить иллюзию. В начале двадцатого века цепи, сковавшие души людского рода, окончательно треснули. Демиург исчез – погиб или скрылся. Никто не знал, куда он пропал, как не знали и точной даты его исчезновения. Метрополис стал доступен для жителей крупных городов. Все больше и больше трущоб и незаметных улочек Нью-Йорка, Шанхая, Токио, Мехико, Бангкока, Москвы, Дели и других мегаполисов соприкасалось с истинной реальностью. В этих местах иллюзия слабела и человек,

свернувший в ничем не примечательный переулок, мог внезапно оказаться в Метрополисе. Тень Цитадели Демиурга падала на города смертных и все чаще их жители сталкивались с тем, что лежало за гранью привычного восприятия.

Мы частично восстановили способность видеть сквозь полог иллюзии, но открывшаяся истина была слишком пугающей и невероятной.

Большинство добровольно избрало слепоту лжи, отрицая существование Метрополиса – и в глазах их души вновь угас свет.

Исчезновение Демиурга поставило весь отлаженный Механизм под угрозу разрушения. Цитадель опустела и железные ворота, слепыми глазами следящие за бесконечными кварталами Метрополиса, остаются запертыми и по сей день.

Без руководства Создателя, среди сил, верно служивших Демиурга, начался разброд. Одни искали свое божество, чтобы понять, ради чего им теперь жить. Другие искали знаний и силы.

Некоторые из слуг Демиурга и дальше следовали его последней воле – держать нас незрячими в сетях лжи. Другие увидели в отсутствии Создателя шанс сбросить вековечное служение и самим править мирозданием.

Многие начали мечтать воссесть на троне Демиурга.

За пределами смерти, в глубинах Инферно, пробудился Астарот. Он был темным близнецом Демиурга и отправился на поиски брата, но нашел лишь опустевшие райские сферы, где растерянные Серафимы бесцельно бродили в печали. Князь Тьмы посещал ад за адом, но наткнулся лишь на прах и Ангелов Смерти, забросивших свои пыточные залы. Вера умерла, человечество создало собственные преисподние, и души больше не струились в Инферно широким потоком.

Тогда Астарот призвал свои Легионы Проклятых. Он облек себя в телесную форму и вошел в мир смертных, в поисках Демиурга, без которого не мог существовать. Здесь он узрел растущую мощь человечества, понял, насколько близко оно к Пробуждению – и испугался. Астарот задумал битву Рагнарок, чудовищный апокалипсис, который вновь отбросит остатки людского рода в невежество. В тайных убежищах Африки, Ближнего Востока, Восточной Европы и Южной Америки его генералы собирают армии. Но даже во время подготовки к войне Астарот не перестает искать Демиурга.

Но не он один заинтересовался Пробуждением человечества. Архонты и тысячи Ликторов держали нас в оковах долгие эпохи. Они служили Демиургу, но теперь Создателя нет.

Когда Демиург исчез, Архонты начали между собой войну за право властвовать над вселенной. Четверо из их числа были уничтожены или изгнаны в хаосе сражений, и нынче лишь шестеро восседают в Темных Дворцах Метрополиса. Они неустанно плетут интриги друг против друга, воздерживаясь, тем не менее, от прямых схваток. Четыре Дворца поверженных Архонтов стоят в недоброй тишине, как населенные призраками гробницы.

Среди Ликторов тоже нет согласия: одни, как и встарь, служат Архонтам, а другие присоединились к Астароту, приближая апокалипсис. Кто-то заключает сделки и находит союзников даже среди враждующих Архонтов, а иные Ликторы следуют лишь собственным извращенным желаниям. Сами же Архонты используют Ликторов как

пешек в своих многоходовых интригах. Ангелы Смерти, темные отражения Архонтов, остались в своих адских царствах без железной руки Астарота. Теперь они приходят в нашу реальность и возводят свои чистилища посреди мира смертных. Бездомные Серафимы бродят по улицам, оставив за спиной выжженные небеса и сломанные крылья. Мы знаем Архонтов, Ликторов и Ангелов Смерти, потому что их история тесно переплетена с нашей. Они живут по соседству, буквально за краем восприятия, но это не единственные существа, заинтересовавшиеся человечеством. Падение иллюзии – обоюдоострое лезвие: не только иные миры открылись нам, но и существа других измерений теперь следят за людским родом. Некоторых мы помним по древним мифам и легендам, имена остальных незнакомы. Отдельные создания просто неподвластны нашему разуму из-за своей чужеродности. Их цели различны: кто-то хочет помочь нам широко открыть глаза и увидеть мир без вуали, а другие желают оставить смертных слепцами. Есть и те, для кого мы игрушки, забавные марионетки, пища и жертвенные агнцы. Мы вновь видимы для Азгулей, когда-то бывших нашими рабами в дни славы и божественного величия. Теперь они мечтают отомстить своим ослабевшим владыкам за прежнее угнетение.

Здесь и начинается игра. Человечество постепенно восстанавливает способность Истинного Зрения, но лишь единицы пользуются им. Тысячи лет в темнице ослабили нас, отучив принимать неприятную правду. Большинство не хочет видеть то, что их пугает, другие смотрят и сходят с ума. Немногие принимают истину такой, какова она на самом деле, и пытаются вернуть утраченную божественность. Но это путь длиною в жизнь и божественность – не всегда то, что они ожидают получить.

Что такое ролевые игры?

Тонкие пальцы Риджели идеально подходили для подобных дел. Даже на высоте восемнадцатого этажа, удерживаясь на узком карнизе лишь с помощью троса, она умело управлялась со стеклорезом. Главное было не только вскрыть окно, но и не допустить падения удаленного фрагмента. Наконец, когда стеклянный овал перекочивал в один из многочисленных карманов куртки, Риджели просунула руку в отверстие. Потребовалось полминуты, чтобы нащупать ручку и открыть окно, куда и скользнула девушка. Впервые за всю ночь легкая улыбка тронула темные губы.

Как мимолетная тень, она кралась по зданию, успешно обходя посты охраны. Умение проникать в чужие жилища и офисы Риджели довела до совершенства, сделала своим отточенным стилем, перед которым меркло мастерство большинства знакомых «коллег». И за это было не стыдно запросить двойную таксу. Риджели не знала, зачем судье южного округа нужны файлы из обычной мультимедийной компании, но нельзя сказать, чтобы этот вопрос слишком волновал девушку. Какая, к черту разница, что планирует делать с добычей наниматель – главное, что в её карманах появиться солидный гонорар. Да и выбора, честно говоря, не было – у судьи оказалось подозрительно много компромата, который Риджели предпочла бы не афишировать. Ну, ничего, после этого заказа можно залечь на дно и отдохнуть, пока деньги не закончатся...

Дверь главного офиса не была для девушки сложной преградой. Судья описал все предельно точно – скрытый сейф находился за одним из книжных шкафов. Интересно, откуда он это знал? Впрочем, неважно – Риджели осторожно отодвинула шкаф и занялась замком. Она не высчитывала комбинацию, доверяя больше интуиции, чем логике. Так срабатывало раньше, получилось и сейчас. Дверца послушно отворилась... но внутри было пусто.

Риджели едва справилась с растерянностью, когда легкие шаги сзади заставили её отбросить раздумья. Девушка резко развернулась, принимая защитную стойку. Она не размышляла о том, как кто-то умудрился подкрасться незамеченным, при этом не потревожив прикрытую дверь офиса – просто приготовилась к драке или бегству. Женщина, стоящая посередине комнаты, с оценивающим интересом смотрела на воровку. Темнота скрадывала детали одежды, но зато лицо резко выделялось в слабом свете звезд. Отточенная азиатская красота, равной которой не видела Риджели, на секунду выбила её из колеи. Девушка открыла рот, еще не зная, что скажет – и была остановлена поднявшей руку незнакомкой.

- Я генеральный директор компании миссис Накамура, - голос у женщины был обольстительный, мягкий, но при этом вызвал у Риджели образ липкой паутины.

- Что вы со мной сделаете? – понимая, что тратить время на бессмысленные оправдания глупо, поинтересовалась воровка. Женщина улыбнулась.

- Сделаю с вами, миссис Льюин?

Риджели вздрогнула – откуда азиатка могла знать её фамилию?

- Правильнее спросить, что я могла бы сделать для вас, миссис Льюин, - поправила женщина, и комната за её спиной начала стремительно меняться.

Как следует из названия, ролевые игры подразумевают игру по ролям. Культ – это выдуманная вселенная, в которой игроки отыгрывают вымышленных персонажей в мире тайн, теней, безумцев и культов. Эти персонажи ищут скрытые знания и сражаются с силами из-за пределов смерти или с демонами собственного подсознания. Игроки действуют, как актеры радиопьесы.

Но ролевая игра – не театр, здесь все участники вместе создают историю, а не читают заготовленный текст. Они не ходят и не совершают игровые действия, а описывают их на словах, говорят от лица персонажей. Кто-то при этом ограничивается лишь общими фразами, а кто-то полностью погружается в образ, передавая ход мыслей и манеры своих героев. Это личное дело каждого, ведь игра существует ради получения удовольствия и не один способ её проведения не может считаться по умолчанию лучше другого. Конечно, хроника в Культе выйдет куда интереснее, если игроки погрузятся в созданные ими образы и станут вести себя максимально приближенно к тому, как поступили бы персонажи, но главное – чтобы все за столом получали удовольствие.

Важная информация о персонаже заносится на лист бумаги, зовущийся листом персонажа и всегда доступный игроку. Все основные данные – вроде языков, на которых говорить персонаж, можно легко найти в листе. Поэтому удобнее играть за столом – чтобы и лист можно было разместить, и кубики бросать. Конечно, если кому-то нужно встать

и помочь себе в отыгрыше жестикуляцией, не мешайте этому игроку – каждый играет так, как удобно ему, пока это не мешает окружающим. Прежде чем начать игру, каждый создает себе персонажа. Подробнее об этом процессе написано далее, и вся ключевая информация должна быть занесена в лист персонажа.

Самую важную задачу в игре берет на себя игровой мастер. Именно он определяет ход сюжета, обеспечивает его продвижение, описывает события и окружение персонажей, и следит за соблюдением правил. Игровые правила определяют то, что персонаж может или не может, но игрокам не обязательно знать их на зубок. Если, например, персонаж хочет выхватить пистолет и выстрелить, обязанность мастера – помнить, какой бросок для этого нужно совершить.

Каждая группа игроков по-своему относится к броскам. Одни предпочитают совершать их исключительно сами, другие бросают лишь в ключевые моменты сюжета, а третьим удобнее, чтобы бросками целиком занимался мастер. Естественно, на это также влияет знание мастером правил – для новичка куда лучше подойдет ситуация, когда за соблюдением правил и бросками все будут следить вместе.

У мастера нет своего персонажа. Вместо этого он управляет всеми остальными неигровыми персонажами (НИП). Он продумывает все ключевые роли и старается передать их так, чтоб игрокам было интересно с ними взаимодействовать – поэтому работа мастера крайне ответственная.

Мастер отвечает и за события, разворачивающиеся с персонажами.

Еще до начала игры он должен продумать её примерное направление, но это не значит, что сюжет целиком контролируется мастером.

Персонажи своими поступками меняют возможное развитие событий и мастер должен уметь быстро подстроиться под непредвиденную ситуацию. Тем не менее, какая-то основная линия повествования все равно должна сохраняться, как бы сильно персонажи не пытались выйти за её пределы. Смотрите на это как на совместное творчество – мастер задает примерное русло событий.

Мастер говорит игрокам, что случилось в ответ на их действия, ведет события игрового мира и отыгрывает НИП. Игроки же свободны в выборе поступков своих персонажей. Здесь нет сценария или готового текста диалогов – командная работа обеспечивает интересную игру и непредсказуемость сюжета.

В книге есть некоторые советы и идеи, которые могут помочь мастеру создать свою хронику. Можно приобрести и готовые сценарии. Играть их слово в слово или использовать лишь как источник вдохновения – решать вашему мастеру.

В ролевых играх нет победителей и проигравших. Обычно игроки счастливы, если персонажи достигли своих целей, но даже если они и проиграли, это нельзя назвать неудачей. Важен игровой процесс и истории о поражениях могут быть не менее захватывающими, чем хроники, завершающиеся абсолютной победой. Это жестокий мир, полный темных сил, в котором персонажи будут получать травмы, терпеть лишения и даже сходить с ума. Подобные события могут стать отличными идеями будущих игр, где персонажи станут пытаться исцелить свои души и тела или вновь вернуть уверенность в собственных силах.

Механизм игры

В ходе игры вам часто понадобится выяснять, удалось ли запланированное действие. Используя навык, подобный Скрытности, или характеристику – такую, как Сила, вам придется совершать игровые броски.

В рамках игры все эти действия совершаются с помощью двадцатигранного кубика. Результат броска определяет успех или неудачу, а разница между выброшенным значением и необходимым для успеха – степень успешности действия. Ниже описана основа механики, на которой строится вся игра.

Проверка навыка: навыки и характеристики обычно имеют значение от 1 до 20. В редких случаях они могут быть и выше. Значение броска **меньше или равное** подходящему навыку или характеристике означает успех действия. Персонаж со значением навыка в 20, проваливает бросок лишь при выпадении на нем 20 (20 всегда автопровал) или если в действие вступают штрафы. Иными словами, чем меньше выпадает на проверке навыка и характеристики – тем лучше для персонажа.

Эффект: если действие успешно, вам наверняка захочется узнать, насколько вы преуспели. Чем больше разница между результатом броска при успехе и значением навыка или характеристики, против которой совершалась проверка – тем выше эффект. При неудаче проверки эта разница не имеет значения – учитывается лишь степень успеха, а не степень неудачи. Для оружейных навыков это работает немного по-другому, там эффект определяет бросок дополнительного кубика.

Навыки и их эффекты описаны в главе «Навыки», но ниже приведен пример того, что означает эффект.

Эффект (разница между успешным броском и необходимым числом)	Результат можно считать
0	плохим
1-5	терпимым
6-15	нормальным
6-20	хорошим
21-25	Очень хорошим
26-29	выдающимся
30+	невероятным

Конечно, на двадцатигранном кубике не выбросить разницу больше 20, но многие модификаторы и бонусы приводят к подобным огромным эффектам.

Возможно, кто-то пытается противодействовать персонажу. Например, если персонаж крадется мимо настороженного охранника, важно не только понять, успешно ли персонаж не привлекает внимания, но и то, насколько бдителен охранник.

В этом случае игрок делает проверку за своего персонажа, а мастер – за охранника. Если один прошел проверку, а другой – нет, то очевидно, чье действие будет успешным. Если успех получили оба, то побеждает тот,

у кого выше эффект. При равном значении эффектов преимущество отдается игроку.

Эффект используется для всех навыков, определяя их успешность. В некоторых случаях мастер может требовать, чтобы действие было успешным при достижении лишь определенного значения эффекта. Например, если персонаж карабкается по отвесной стене, мастер может сказать, что действие будет успешным лишь при эффекте 15 и выше. Успешная проверка, но недостаточно высокий эффект означает, что персонаж проделал часть пути, но дальше не нашел ни одного уступа и был вынужден спуститься, чтобы попробовать иной способ преодолеть стену.

Округление: в некоторых случаях вам нужно округлять результат при делении значений. Смотрите по последнему числу: 1-4 округляются вниз, 6-9 – вверх, а 5 – на усмотрение мастера.

Инструменты для игры

Сценарий хроники и книги правил: в продаже есть готовые хроники, но куда интереснее играть в то, что мастер придумает сам. В любом случае, где-то должен быть записан основной сюжет, листы НИП и их описание, ключевые события и важные детали. Игрокам нельзя заглядывать в этот сценарий, чтобы не испортить предвкушение от игры – данный материал лишь для мастера. А вот с книгой правил любой может проконсультироваться, хотя лучше, чтобы все вопросы были выяснены в перерывах между игрой.

Карандаш и бумага: лучше всего, если у каждого будет блокнот и свой карандаш. Игроки смогут записывать туда важные моменты – от того, сколько ран получил персонаж, до улики или зацепки в детективной истории. В некоторых ситуациях даже схематичное изображение помещения, в котором оказались персонажи, не помешает держать перед глазами.

Реквизит: ответственные мастера делают все, чтобы игрокам было легче погрузиться в вымышленный мир. Они приглушают свет, зажигают свечи, ставят подходящую музыку. Многие саундтреки из фильмов ужасов или приключенческих фильмов идеально подходят под Культ. Часть мастеров самостоятельно изготавливает реквизит. Например, если персонаж находит залитое кровью письмо, то мастер может написать его от руки и сбрызнуть красными чернилами. Это производит куда лучший эффект, чем просто фраза «ты нашел письмо» и зачитывание текста. Здесь уже все зависит от воображения и творческих способностей мастера.

Миниатюры: иногда жизненно важно понять, как располагаются персонажи относительно друг друга и противников. Во время боя подобные детали существенно облегчают погружение в образ. Миниатюры можно изготовить из чего угодно – скрепок, кубиков, пластиковых жетонов, фигурок и монет. Можно набросать схему помещения на листе бумаги и расставить подходящие метки, или же купить готовые наборы для миниатюр в магазине ролевых игр.

Кубики: единственный использующийся в Культе кубик имеет двадцать граней. Однако иногда требуются броски пяти- и десятигранных кубиков. Конечно, можно достать такие кубики в магазине, но куда проще использовать тот же двадцатигранник.

Если вы используете двадцатигранник как десятигранник, просто смотрите на последнюю цифру (13 станет 3, 20 превратиться в 10 и т.п.).

Если вам нужен пятигранник, сначала используйте приведенный выше метод, чтобы получить число от 1 до 10. Затем разделите его на два, округляя вверх (например, выбросили 16, перевели в 6, затем разделили пополам – вышло 3).

Если вам понадобится стогранный бросок, то проще использовать два десятигранника (или по приведенному выше способу использовать двадцатигранник). Первый бросок отвечает за десятки, второй за единицы (например, 3 и 9 дает 39). Значение 10 на одном из кубиков считается как 0 (например 10 и 7 дает 7, 2 и 10 – как 20). Если на обоих кубиках выпало 10, то результат равен 100.

В этой книге используются краткие обозначения. K20 обозначает двадцатигранный кубик. «К» – сокращенно от «кубик», а число говорит о количестве граней. Собственно, может быть и к10, и к5, и к100. Число перед буквой «к» обозначает количество кубиков, которые нужно бросить. Например, 3к10 обозначает – бросьте 3 десятигранных кубика и сложите их, получив число от 3 до 30.

Герои игры

Холодный ноябрьский дождь все лил, стекая с широких полей старой шляпы, украшающей голову мужчины. Длинные волосы все равно намокли и прядями липли к щекам, почти полностью скрывая лицо. Он поднял молоток и прибил гвоздем жестяную табличку прямо над телефонным аппаратом в покрытой трещинами кабине.

«Спящие пробудятся!» гласила выплавленная надпись, и черные размашистые буквы с дюйм высотой были отчетливо видны даже в дождливых сумерках. Мужчина вынул изо рта очередной ржавый гвоздь, который держал во рту, и начал приколачивать следующий угол таблички.

- Черт возьми!

Молоток выскочил из влажных рук и мужчина скривился от боли, когда металлическая головка врезалась прямо в фалангу пальца. Он отступил под проливной дождь, трясая раненой рукой и шепотом ругаясь сквозь зубы.

Позади кто-то стоял.

Мужчина резко обернулся – и застыл, глядя на то, что вышло в дождливую тьму на пустынной улице. Он слышал слова этого существа, слова, проникавшие глубоко в душу, опутывающие мысли. Когда нечто забрало молоток, гвоздь и очередную таблицу, он не сопротивлялся. Какая-то часть мужчины знала, что сейчас произойдет и вопила от ужаса – а другая страстно ждала завершения мистерии.

Гвоздь вошел точно в середину лба, пригвождая жестяной прямоугольник к лицу мужчины. Он упал, и кровавая лужа тут же расплылась возле слетевшей шляпы и неподвижной головы. Никто не увидел его глаза – жестяная табличка с выжженным посланием надежно скрыла предсмертный взгляд.

Персонажи игроков – это и есть герои игры. Об их приключениях повествует история, они – центральные фигуры в разворачивающихся событиях. Каждый создает своего персонажа, и вместе вы бросаете вызов опасностям окружающего мира. Разумеется, персонаж должен хорошо сочетаться с игровой вселенной – в мире Культа, полном ужаса

и насилия, трудно остаться незапятнанным тьмой. Персонажи оказываются на рубеже войны между небесами и адом, сражаются с чудовищем внутри себя и окунаются в полные жестокости события. Свет, хранимый их сердцами, хранит героев от превращения в то зло, с которым они борются... но и этот свет можно погасить. Герои могут стать служителями тьмы, проживая жизнь, полную отчаянья и ужаса, или ангелами, к которым зло не посмеет даже приблизиться. Но, чаще всего, персонажи находятся посередине между двумя крайностями. Они – герои большого города, шагающие по темным улицам и аллеям, работающие под прикрытием в картеле наркоторговцев полицейские, отчаявшиеся анархисты или убежденные революционеры.

Игровые правила помогут создать и описать персонажа, которого вы хотите отыграть. Не случай создает героя, а ваше желание. Правила помогают, но они не должны становиться камнем на шее. Если какая-то их часть мешает вам раскрыть образ, поговорите с мастером, чтобы достигнуть компромиссного решения. Главное – чтобы вам было интересно играть выбранную роль.

Заполните лист персонажа: всю информацию про характеристики персонажа, его внешность и характер, историю, навыки и другие детали, помогающие вам в игре. Этот лист будет освежать ваши воспоминания, если между играми происходят значительные перерывы и позволит отслеживать изменения, происходящие с персонажем. Начните с простого вопроса – кого бы вы хотели сыграть? Архетипы предлагают целый перечень разнообразных идей, которые могут совпасть с вашими желаниями. Выбирая архетип, поговорите с мастером – возможно, он хочет дополнить прошлое вашего персонажа какими-то событиями или ключевыми деталями, важными для этой игры. Не настаивайте – учитесь приводить доводы, если мастер по какой-то причине считает, что данный персонаж не впишется в хронику. Всегда есть место компромиссу, вы можете подобрать такого персонажа, который будет похож на вашу изначальную задумку, но не вызовет у мастера сомнений и протеста.

Пример:

Вы хотите отыграть человека действия, того, кто в любой ситуации не теряет самообладания. Среди архетипов вам подходит Частный Детектив. Вы придумываете имя – Гарри Шепард, работу детективом в Нью-Йорке и записываете основные наброски в лист персонажа. С другой стороны, вам не хочется создавать очередного классического детектива в фетровой шляпе, плаще, уставшего от работы копом и основавшего свой офис. Пусть ваш герой будет бывшим тайным агентом, который не имел сил продолжать работу, но и просто на пенсию выйти не пожелал. Работа детективом для него – приложение своих навыков на мирной стезе.

Имя: Гарри Шепард

Игрок: Томас

Место рождения: Плезант Гроув, Юта

Дом: Нью-Йорк, Бронкс

Архетип: Частный Детектив

Профессия: сыщик, бывший тайный агент

Уровень жизни: согласно архетипу

*Работодатель: собственный бизнес
Возраст: 39 лет (родился 13 февраля 1953)
Рост: 183 см.
Вес: 80 кг.
Волосы: темно-русые
Глаза: серые*

Предыстория

Задумайтесь, чем персонаж занимался ранее, и опишите историю его жизни. Самые важные хорошие и плохие события стоит внести в лист персонажа. Это поможет понять, где герой приобрел те или иные знания и навыки. Место обучения, работа, друзья и семья, увлечение – все это, как и множество прочих важных деталей, должно отразиться в предыстории.

Когда прошлое персонажа продумано, его легко включить в историю. Если вы в любой момент можете сказать нечто вроде «Ну да, в 1968 я жил в Нью-Йорке, работал в полиции и наверняка встречал полковника Смитерса, хотя и с трудом могу его вспомнить», мастеру будет легко использовать подобную зацепку в сюжете хроники.

Конечно, если вы создаете персонажа по упрощенным правилам и хотите побыстрее начать игру, можно пренебречь прошлым. Мастер будет сам по ходу игры раскрывать вам детали о событиях из жизни вашего героя, однако это не так интересно. В большинстве случаев стоит все-таки продумать биографию своего персонажа, чтобы в дальнейшем не возникало вопросов, откуда взялись все его навыки, привычки и взгляды.

Пример:

Вы задумываетесь над прошлым Гарри. Он – мятущаяся душа, уставший детектив, сносивший за свою жизнь множество масок. В США он провел большую часть своей жизни и там же женился. Однако брак закончился разводом и сейчас Гарри ведет холостяцкую жизнь. Его исторические корни в Польше, но большинство родственников погибло в годы войны. Кроме того, на его семье лежит проклятие, поэтому неудивительно, что наш герой старается держаться от выжившей родни как можно дальше.

Затем вы начинаете записывать на листе персонажа те факты из жизни Гарри, которые уже придумали.

13 февраля, 1953 – Гарри Шепард появился на свет в родильном отделении Плезант Гроув.

15 июля 1955 – его сестры-близняшки Джуди и Луиза родились в том же отделении.

19 апреля 1961 – там же родился его брат Саймон.

21 августа 1961 года – Гарри отправили в частную школу Нью-Йорка.

17 апреля 1965 – в Плезант Гроув его брат Саймон гибнет от несчастного случая.

1969 – в Нью-Йорке Гарри поступает в военную академию.

1970 – в Нью-Йорке он покидает академию и вступает в Иностранный Легион.

1970-1974 – Гарри воюет на территории республики Чад и получает звание лейтенанта.

1974 – он возвращается в США и поступает на работу в полицию.

Для начала неплохо. Передохните и подумайте, чем еще можно дополнить его жизнь. Например, опишем семью Гарри и его характер. Отец – Ричард, отставной полковник, мать – Сьюзан. Оба живут в Плезант Гроув. Сестры – Джудит (владелица швейного ателье) и Луиза (телепостановщик), проживают в Солт Лейк Сити. Своей семьи у Гарри нет.

Личность: циничный и подозрительный. Избегает близкого общения и старается не показывать свои истинные чувства.

Группа

Персонажи чаще всего действуют вместе, одной группой. Естественно, если герои существенно отличаются, их совместная работа может вызывать затруднения. Конечно, необязательно, чтобы персонажи любили друг друга, но, по крайней мере, у них должен быть сильный интерес к тому, чтобы держаться единой командой. События и предыстория, укрепляющие узы группы, должны обязательно прорабатываться мастером и игроками

Это особенно важно, если персонажи сталкиваются с чем-то за пределами их общих интересов – в таком случае только чувство ответственности за товарищей может вовлечь их в хронику. Возможно, это общая предыстория, может – детская дружба, семейные узы, партнерские отношения или просто сильные симпатии. Персонажи, не имеющие общих точек соприкосновения, просто не смогут успешно участвовать в игре, ведь вам все время придется придумывать высосанные из пальца мотивы. Лучше продумайте этот вопрос перед началом игры, посоветовавшись с мастером.

Тесная связь может быть отличным подспорьем в игре. Сочините факты совместной биографии, какие-то конфликты и примирения, общие события и даже сиюминутную влюбленность – все это может укрепить доверие. Благодаря этим деталям, пусть они и не оказывают прямого влияния на текущую хронику, герои будут больше похожи на живых людей, а не на безликих марионеток с набором навыков, явившихся из неоткуда.

Пример:

Чтобы удержать группу вместе, мастер решает, что все персонажи так или иначе связаны с французской разведкой. Это позволит связать с ними Гарри из прошлого примера и дописать в его лист персонажа следующую информацию.

Друзья: Петр Николаев, изгнанный из России детский писатель, французский шпион. Кассандра Мартинике, гаитянский консультант по современным языческим культам. Джеки Ренольдо, полицейский под прикрытием, выдающий себя за контрабандиста, специалист по криминальному миру Парижа. Альфред Элдридж, художник и контрабандист-искусствовед из Парижа.

Создание персонажа

Ниже приведены краткие правила создания персонажа. Для начала, выберите архетип, затем продумайте предысторию и биографию. Прошлая жизнь определит друзей, взгляды, навыки и знания вашего героя, объяснит его участие в текущей хронике и даст зацепки для дальнейших игр.

Затем, определитесь со значениями восьми характеристик, четырех физических и четырех умственных. К физическим относят Силу,

Проворство, Телосложение и Внешность. К умственным – Эго, Восприятие, Харизма и Образованность.

Следующий шаг – достоинства и недостатки. Это фобии, расстройства психики, особые знания и внутренние резервы. Они определяют ваш психический баланс, устойчивость к шокирующим событиям. Чем больше у персонажа достоинств, тем сильнее его воля. Большое количество недостатков делает персонажа чувствительным, однако дает ему больше очков на развитие навыков.

Если ваш психический баланс низкой, то в вашей жизни наверняка была темная тайна, некое событие, оказывающее сильное влияние на дальнейшую жизнь. Выберите темную тайну и продумайте её влияние на биографию.

Следует распределить навыки персонажа, определиться с его профессией и знаниями. Навыки можно не только выбирать из списка, но и придумывать самому – например, если ваш персонаж занимает должность графического реактора, ему наверняка понадобится навык «художественный дизайн». Такого навыка нет в списках этой книги – но никто не мешает придумать его самому. Наконец, определитесь с доходом персонажа и его текущими финансовыми возможностями. Некоторые вещи нельзя описать с помощью правил. Имя персонажа, возраст, адрес, цвет волос и глаз, рост и вес выбирайте свободно, в рамках доступного человеку. Запишите все это в лист персонажа. Если умеете рисовать, то можете даже сделать черновой набросок вашего героя – нет способа лучше вдохнуть в него жизнь.

Краткие правила создания персонажа

1. Личность. Имя, адрес, рост, вес, цвет волос, цвет глаз, возраст, дата рождения и бросающиеся в глаза детали.
2. Выберите один архетип или придумайте свой. В описании каждого архетипа приведены стандартные для него навыки, достоинства, недостатки и темные тайны – можете брать их все, частично, или просто отталкиваться от этого примера.
3. Предыстория. Опишите биографию персонажа и важные детали из его прошлого, определяющие настоящее.
4. Характеристики. Распределите 100 очков персонажа между восьмью характеристиками. Запишите значение каждой характеристики, а затем высчитайте на их основе вторичные характеристики (максимальный поднимаемый вес, скорость, число действий, бонус урона, шкалу урона, выносливость).
5. Темные тайны. Мрачные секреты из прошлого, влияющие на личность персонажа. Все персонажи с отрицательным психическим балансом обязаны выбрать хотя бы одну темную тайну, остальные могут брать или не брать их по желанию.
6. Достоинства и недостатки. Выберите достоинства и недостатки и рассчитайте по отдельности сумму стоимости всех достоинств и всех недостатков.
7. Психический баланс. Вычтите сумму стоимости всех недостатков из суммы стоимости всех достоинств, чтобы получить значение психического баланса.
8. Навыки. Распределите 150 очков в любые подходящие вашему образу навыки. Достоинства и недостатки могут увеличивать или уменьшать те или иные навыки. Кроме того, недостатки дают дополнительные очки,

которые также можно потратить на навыки. Записывая навыки в лист персонажа, отмечайте в биографии, где персонаж мог их приобрести.

9. Уровень жизни. Согласно архетипу запишите уровень жизни персонажа.

10. Доход и снаряжение. На основании уровня жизни рассчитайте финансовые возможности персонажа и его доход. Отметьте в биографии источники дохода и важное снаряжение, которое есть у персонажа на начало игры.

11. Опыт и очки героя. Все персонажи начинают с 10 очками героя.

Упрощенное создание персонажа

Если вы хотите побыстрее приступить к игре, то можете использовать упрощенное создание. Также, многие мастера с его помощью готовят НИП для игры. Этот метод оставляет больше случайности и менее удобен, но он не занимает так много времени. И никто не мешает вам написать для упрощенного персонажа поистине запоминающуюся биографию.

В разделах, посвященных подробному освящению правил, мы будем давать информацию и по обычным, и по упрощенным персонажам.

1. Архетип. Выберите архетип. Упрощенные персонажи редко отличаются от стандартов архетипа, следуя ему даже в мелочах.

2. Личные данные. Имя, адрес, рост, вес, цвет волос, цвет глаз, возраст, дата рождения и бросающиеся в глаза детали.

3. Характеристики. Бросьте 2к10 для каждой характеристики – это даст вам значения от 2 до 20. Конечно, среднее значение окажется ниже, чем при обычном распределении, но с другой стороны, при должной удаче несколько характеристик может получить весьма высокие значения. Вы можете сначала совершить все броски, а потом решать, какое из выпавших значений соответствует какой характеристике.

4. Вторичные характеристики. Максимальный поднимаемый вес, скорость, число действий, бонус урона, шкалу урона, выносливость считаются по обычным правилам.

5. Темные тайны. Если хотите, выберите одну темную тайну, объясняющую ваши недостатки.

6. Достоинства и недостатки. Получите 1к5 достоинств и 1к5 недостатков. Выбирайте их свободно, не тратя очки на приобретение достоинств и не получая очки за полученные недостатки. Посчитайте сумму стоимости достоинств и сумму стоимости недостатков.

7. Психический баланс. Вычтите сумму стоимости всех недостатков из суммы стоимости всех достоинств, чтобы получить значение психического баланса.

8. Определите вашу профессию и выберите уровень жизни – средний из приведенных в архетипе значений.

9. Навыки. Выберите два навыка со значением 18, два со значением 15 и восемь со значением 10. Можете взять навык Боевые Искусства как один из навыков со значением 15. При выборе навыков опирайтесь на архетип в первую очередь, а уж затем на личные предпочтения – упрощенные персонажи редко демонстрируют что-то нестандартное.

10. Доход и снаряжение. На основании уровня жизни рассчитайте финансовые возможности персонажа и его доход. Отметьте в биографии источники дохода и важное снаряжение, которое есть у персонажа на начало игры.

11. Опыт и очки героя. Все персонажи начинают с 10 очками героя.

Архетипы

Играть роль – непростая задача. Самые тяжелые роли – это те, которые мы видим каждый день, куда легче отыграть карикатуру или стереотип. Спивающегося частного детектива проще передать, чем обычного сантехника. Это не значит, что частный детектив более картонный или примитивный образ, просто он существует, как устоявшийся стереотип. Когда мы задумываемся о действиях архетипов, у нас всегда есть примеры наготове из кино или книг. Нетрудно догадаться, как поведет себя убежденный анархист при встрече с полицией – нам не придется долго думать о его стиле мышления, потому что мы не раз встречали подобный образ в различных источниках. Архетипы существуют для того, что игрокам было проще создавать своих героев – которые постепенно вырастают от классических фигур до живых и ярких личностей.

Архетипы должны совпадать с духом игры. Компьютерному взломщику не место в 30-х годах, равно как полицейскому или корпоративному магнату в постапокалиптической пустыне. Старайтесь, чтобы архетипы игроков не вступали в конфликт с идеей хроники.

В каждом описании архетипа есть навыки, достоинства и недостатки. Не обязательно выбирать их все, руководствуйтесь своими взглядами на персонажа и его биографию. Кроме того, распределяйте очки характеристик так, чтобы это имело смысл в рамках архетипа – Роковая Красотка со значением Внешности и Харизмы 5 выглядит просто глупо. Естественно, вы можете подбирать и другие, не указанные в описании архетипа достоинства и недостатки. Здесь, как и всюду, ваше видение образа куда важнее любых правил. Можете создавать свои архетипы – те, что описаны в книге, выбирались ради соответствия темному миру больших городов. Обратитесь к книгам и фильмам, особенно если персонажам приходится действовать в других условиях – например, исключительно в сельской местности.

Возможно, вам вообще не понадобится помощь архетипов – творите героя на собственное усмотрение, если хотите. Тогда просто пропускайте эту главу и переходите к характеристикам. Однако новичкам архетип послужит хорошим подспорьем в любой ситуации.

Упрощенное создание персонажа

Для упрощенного персонажа архетип более важен – обычно такие герои не отличаются от стандартов образа. Вы можете брать темную тайну по желанию, независимо от психического баланса. Упрощенный персонаж получает 1к5 достоинств и 1к5 недостатков, выбираемых из перечня в архетипе. Уровень жизни для профессии является средним из всех возможных для архетипа, навыки также не требуют распределения очков. Просто выберите два навыка со значением 18, два со значением 15 и восемь со значением 10. Можете взять навык Боевые Искусства как один из навыков со значением 15. При выборе навыков опирайтесь на архетип в первую очередь, а уж затем на личные предпочтения – упрощенные персонажи редко демонстрируют что-то нестандартное.

Перечень архетипов

Ниже представлены основные архетипы Культа. В их описании есть примеры навыков, достоинств и недостатков, а также темных тайн. Вы можете изменять эти примеры как угодно, подводя их под ваши ожидания и интересы. То, что подходит типичному представителю

архетипа, не обязательно подойдет вам. Например, многие достоинства и недостатки связаны с прежним жизненным опытом, а темные тайны – с событиями из прошлого. Куда проще сначала придумать биографию, а затем подобрать отвечающую её темную тайну, чем пытаться подогнать под пример вашего героя.

Архетип тесно связан с профессией, а она накладывает ограничение на уровень жизни. Уровень жизни – это финансовые ресурсы героя, его доходы и обеспеченность. В каждом архетипе есть три уровня жизни. Низший можно получить бесплатно, средний стоит 10 очков навыков, а высший – 20 (уровни не складываются, вы сразу платите стоимость того уровня, который желаете приобрести: например, 20 для высшего, а не 10 + 20). Если мастер считает примеры неподходящими, он может сам назначить для персонажа уровень жизни, вне зависимости от архетипа. Навыки также тесно связаны с профессией или образом архетипа – конечно, вы можете выбирать любые, но не забывайте объяснять, откуда они у персонажа.

Пример:

Гарри – детектив. На основании этого вы выбираете архетип, желаемые достоинства и недостатки, темную тайну. Пока что не стоит уходить в расчеты стоимости – это лишь наброски того, что вы желаете видеть в вашем герое. Жизненный уровень Гарри – 6, профессия – частный детектив, бывший офицер секретной службы.

Возможные недостатки: Желание смерти, Клятва мести, Фобия, Подавленная психика, Кошмары, Проклятие, Зависимость.

Возможные достоинства: Кодекс чести, Влиятельные друзья, Внутреннее равновесие, Шестое чувство, Сопротивление пыткам. Темная тайна: Семейный секрет (Проклятие).

Агент

- Эту задачу надо решить без промедления, - сказал мне Чернов. В переводе: убей его, и дело с концом. Николай угрожал ему раскрытием и должен был быть ликвидирован – и на роль киллера выбрали меня. Нет, сама по себе процедура не вызывала вопросов – Чернов приготовил поддельные документы, и я знал, что легко обману охрану. Загвоздка была в самом Николае – я не мог думать о том, что предстояло сделать, без содрогания. Когда-то мы вместе работали в отделе убийств, а теперь мне поручали пристрелить бывшего коллегу. Каждую ночь я просыпался от одного и того же кошмара – лицо Николая, превращающееся в кровавое месиво от моих пуль. А время шло, и вскоре предстояло выполнить приказ или раскрыть себя...

Вы работаете на военную или правительственную секретную службу. Основная задача – внедряться в организацию противника, собирая информацию. Жизнь наполнена риском и ложью, вам приходится носить различные личины, убивать и выполнять грязные задания, которые так и останутся тайной для общественности. Вы прекрасно понимаете – однажды все ваши знания также сочтут угрозой, и начальство может решить обеспечить их сохранность. Самым надежным способом – вы ведь знаете, на что я намекаю.

Личность: недоверчивый циник. Вы не можете положиться ни на кого кроме, возможно, членов семьи и нескольких близких друзей.

Недостатки: Депрессия, Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Подавленная психика (преступления, ужасающие поступки),

Паранойя, Неудержимая ложь, Кошмары, Зависимость, Скептицизм, Азартный игрок.

Достоинства: Благородство, Кодекс чести, Влиятельные друзья, Внутреннее равновесие, Культурная гибкость, Шестое чувство, Удача, Соппротивление голоду/жажде/жаре/холоду.

Темные тайны: Запретные знания, Жертва преступления, Тяга к беззаконию.

Профессия: тайный агент, офицер особого подразделения.

Уровень жизни: 6-8

Навыки: Арабский Язык, Автоматическое Оружие, Прослушка, Сбор Улик, Компьютеры, Кинжал, Уклонение, Прыжки с Парашютом, Умение Падать, Французский Язык, Копирование, Допрос, Маскировка, Прятанье, Проникновение, Поиск Информации, Метательное Оружие, Лазанье, Контакты: секретная служба, Криптография, Вождение, Поиск, Парирование, Пилотирование, Ручное Оружие, Радиосвязь, Русский язык, Плавание, Верховая езда, Мореплавание, Мимикрия, Скрытность, Азартные Игры, Дайвинг, Взрывчатка. Ночной Бой, Боевые Искусства, Немецкий Язык, Путешествие.

Творец

- С чего вы это взяли? Где тут шокирующий авангард? Разве вы не видите красоту, заботу и любовь, выраженную в моей картине? Бог мой, как болит голова... мне так не хватает таблеток и Сары. Как же тяжело без них творить...

Вы художник, скульптор, писатель, поэт или музыкант – в общем, человек искусства. Скорее всего, ваш дом – однокомнатная квартира где-то на окраине, в дешевом районе. Большую часть времени вы проводите в подвальной студии, вместе с еще троицей подобных творцов, а все остальные часы – в баре. Там вы обсуждаете философские вопросы и проблему искусства со своим единственным другом – бокалом дешевого портвейна. Ваша чувствительность так и прет наружу, особенно во время работы. Верить нельзя никому – все они лгут ежесекундно словом и делом, не разделяя ваше вдохновение. И, конечно, вы не обходитесь без успокоительного – надо же как-то держать нервы в узде.

Недостатки: Депрессия, Фанатизм, Проклятие, Подавленная психика, Обидчивость, Мания, Маниакально-депрессивный психоз, Кошмары, Зависимость, Шизофрения, Расстройство психики.

Достоинства: Творческий талант, Усиленное восприятие, Интуиция, Соппротивление голоду/жажде/жаре/холоду.

Темная тайна: любая тайна, связанная с прошлым творца. Возможно, отголоски этой истории прослеживаются в его работах.

Профессия: художник, писатель, музыкант.

Уровень жизни: 3-5

Навыки: Роль, Написание, Ремесло, Контакты: люди творчества, критики, Рисование, Фотографирование, Музыкальные Инструменты, Путешествие.

Корпоративный Карьерист

Джейн пыталась скопировать базу данных – она даже не могла предположить, что оператор все заметит. Говорят, она пообещала ему пятьдесят тысяч, чтобы скрыть проникновение – но он запросил куда больше. Как бы то ни было, на следующий день этот парень – кажется, его звали Марк, попал в аварию. Перелом шеи, смерть наступила

мгновенно. Естественно, никто ничего не сумел доказать – компьютер к тому времени был почищен. А Джейн... я слышал, сразу же уволилась и ушла в медийный холдинг. Наверное, ей было, что им предложить.

После колледжа или школы началась полоса испытаний. Вы только и делали, что карабкались вверх – через офисы и должности, связи и подставы. Опыт приходил быстро, а окружающими оказалось довольно легко манипулировать. Вы целиком посвятили свою жизнь компании, и никто не смеет отбирать её у вас – уж точно не без борьбы.

На пути к цели все средства хороши. Те, кто замедляет продвижение или активно мешает вам, должны отступить или исчезнуть. В конце концов, вы беспокоитесь не только о себе – кто как ни вы, может так же хорошо послужить компании? Чья верность не заслуживает сомнений?

Как подвид этого архетипа может выступать лишившийся места сотрудник или тот, кто наткнулся на неприглядную правду о своем работодателе и больше не может сохранять преданность. Конечно, такие персонажи крайне подавлены крушением всех их идеалов и чувствуют потерю почвы под ногами.

Личность: Карьерист. Характер сильно зависит от того, на какой ступени служебной лестницы вы находитесь, скольким людям вынуждены лизать пятки, а скольким можете использовать в качестве пешек. Потерявший место сотрудник может испытывать сильный гнев к не оценившим его коллегам и начальству и пылать жаждой мести или впасть в депрессию от краха всех своих ожиданий.

Недостатки: Депрессия, Смертельный враг, Фобия, Подавленная психика, Жадность, Нетерпимость, Неудержимая ложь, Зависимость, Скептицизм, Эгоизм, Азартный игрок, Расстройство психики.

Достоинства: Хорошая репутация, Влиятельные друзья, Интуиция, Склонность к языкам, Удача.

Темные тайны: Проведение медицинских экспериментов, Запретные знания, Жертва преступления, Тяга к беззаконию.

Профессия: бизнесмен, преступник, экономист, программист, юрист, консультант, прочие востребованные специальности.

Уровень жизни: 6-8

Навыки: Делопроизводство, Компьютеры, Дипломатия, Экономика, Этикет, Французский Язык, Копирование, Поиск Информации, Юриспруденция, Контакты: компания, бизнес-сообщество, Ручное Оружие, Немецкий Язык, Риторика, Оценка Стоимости, Путешествие.

Посредник

- Конечно, я достану тебе ствол, за кого ты меня принимаешь? Любая модель, даже твой любимый цвет – у меня есть все, только скажи.

Просто подожди здесь и приготовь деньги – через минуту я принесу твой заказ.

У вас повсюду связи. Неважно, чего хотят люди – вы можете им это обеспечить. Новая итальянская Ламборджини? Пожалуйста, не пройдет и месяца, как ключи и бумаги будут в руках заказчика. Комната в престижном городском районе? Не проблема, у вас есть с десятком подходящих вариантов. Вы входите во все клубы, приглашены на любые вечеринки, и телефон ваш забит номерами нужных людей. Связи с бизнесменами и политиками ничуть не лучше связей с преступностью – поэтому вы поддерживаете и те, и другие.

Личность: Обаятельный, болтливый и немного мелочный. Вас не столько заботит, какой вы человек, сколько то, что о вас подумают другие.

Недостатки: Плохая репутация, Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Жадность, Обидчивость, Неудержимая ложь, Зависимость, Скептицизм, Эгоизм, Азартный игрок.

Достоинства: Эмпатия, Влиятельные друзья, Культурная гибкость, Интуиция, Шестое чувство, Удача.

Темные тайны: Семейный секрет, Запретные знания, Жертва преступления, Тяга к беззаконию.

Профессия: посредник, консультант, мелкий предприниматель.

Уровень жизни: 5-7

Навыки: Компьютеры, Дипломатия, Кинжал, Французский Язык, Копирование, Поиск Информации, Итальянский Язык, Контакты: не менее трех различных, Вождение, Поиск, Ручное Оружие, Скрытность, Азартные Игры, Боевые Искусства: карате, Немецкий Язык, Риторика, Путешествие, Оценка Стоимости.

Врач

- Естественно, этот наркотик успешно прошел тестирование. А теперь закатайте, пожалуйста, рукав.

Медицинский колледж, интернатура и бесконечные ночные дежурства. Люди недолюбливают вас за «игру в Бога», но кто, как не вы, лучше подходит для этой роли? В конце концов, вы решаете, кому жить, а кому умереть – так чем это отличается от миссии Господа? Смерть стала таким повседневным зрелищем, что не вызывает у вас не малейших эмоций. Всего лишь прекращение биологических функций организма, ничего значимого.

Как вариант, вы можете быть исследователем, погружившимся в мир абстрактных научных терминов и недоказуемых теорий. Научный метод и эксперимент – вот орудия в разгадке тайн жизни, а эмоции лишь сбивают с пути. На пути к великой цели можно пренебречь так называемой «моралью».

Личность: вас все труднее располагать к себе пациентов – с каждым из них вы общаетесь крайне цинично. Это всего лишь еще один клиент, еще один вирус, еще одна рана от пули.

Недостатки: Эгоизм, Жадность, Скептицизм, Азартный игрок, Сексуальный невроз.

Достоинства: Хорошая репутация, Влиятельные друзья.

Темные тайны: Тяга к беззаконию, Проведение медицинских экспериментов.

Профессия: хирург, исследователь, психиатр.

Уровень жизни: 7-9

Навыки: Сбор Улик, Компьютеры, Путешествие, Медицина, Контакты: ученые, Яды и Наркотики.

Роковая Красотка

Было так легко убедить Криса, что он мне безумно нравится.

Следующий шаг – заставить его оформить покупку бриллиантов на себя, тоже прошел как по маслу. Ну а потом ничего не стоило пообещать отвезти его чек и оформить оплату. Естественно, я никуда не поехала – сняла всю сумму и купила билет в Испанию. Уже в самолете, вместе с колье и деньгами, я все думала, когда прозреет этот бедняга. Полиция

наверняка придет к нему – ведь в салоне остались лишь его данные и подпись. Но кто виноват, что некоторые люди столь доверчивы?

Вы прекрасны, соблазнительны и смертоносны. Деньги и власть – ваша страсть, и ради них вы готовы на все. Детство было адом в ужасных трущобах или в семье жестоких родителей, но сейчас вы свободны и руководствуетесь собственными желаниями. Другие вечно пытаются указывать вам, что делать, как некогда ваши консервативные родители. Теперь вы нашли способы управлять окружающими: в мире, где на стороне мужчин сила, женское обаяние позволяет одерживать незаметные, но эффектные победы.

Личность: чувственная и хитрая, вы избегаете прямых схваток. Нельзя никому верить и важно следить, чтобы по-настоящему не сблизиться с человеком – вы не можете себе позволить пожертвовать желанной свободой ради чьих-то чувств.

Недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Подавленная психика, Жадность, Обидчивость, Мания, Зависимость, Сексуальный невроз, Неудержимая ложь, Эгоизм, Азартный игрок.

Достоинства: Творческий талант, Дружба с животными, Эмпатия, Влиятельные друзья, Интуиция, Внутреннее равновесие, Склонность к языкам.

Темные тайны: Семейный секрет, Запретные знания, Жертва преступления, Тяга к беззаконию, Безумие.

Профессия: актриса, преступник, журналист, частный детектив, шпион.

Уровень жизни: 6-8

Навыки: Дипломатия, Кинжал, Этикет, Французский Язык, Допрос, Маскировка, Яды и Наркотики, Поиск Информации, Контакты: светское тусовка, Вождение, Ручное Оружие, Роль, Азартные Игры, Боевые Искусства: Джиу-джитсу/Карате, Риторика, Путешествие, Оценка Стоимости.

Полицейский

Меня тошнит от нашей беспомощности. У нас уже три трупа за вчерашний день, но не одного доказательства для судьи. Мы знаем, кто это сделал, тащим их в участок, но через два часа они благодаря адвокату и залогам оказываются на свободе. Пора уже понять – закон не на нашей стороне, он защищает лишь разных ублюдков, но не законопослушных горожан. И с этим надо что-то делать...

Вы не любите форму, предпочитая штатскую одежду. В отделе убийств на это смотрят абсолютно нормально. Вместе с напарником вы мотаетесь по всему городу, деретесь с уличными бандами в трущобах, успокаиваете митингующих и стреляете в грабителей. Все городское дно для вас – открытая книга, где вы можете найти любой клуб, бордель, казино или наркопритон. За время работы у вас накопился целый альбом с фотографиями погибших товарищей и масса неприятных воспоминаний о том, как из-за издержек судебной и законодательной системы преступник уходил от наказания.

Преступность не остановить, если играть с ними по правилам – вас это чертовски угнетает, но пока что все, что можно сделать – не опускать руки. Вы не можете изменить мир, но стараетесь делать свою работу на совесть.

Личность: у вас свои взгляды на преступление и наказание.

Преступники – паразиты, которых надо безжалостно давить.

Традиционные семейные ценности – ваша отдушина, а невинные и законопослушные люди вызывают искреннюю симпатию. Безусловно, вы защитите их... если хватит сил.

Недостатки: Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Фанатизм, Подавленная психика, Нетерпимость, Обидчивость, Кошмары, Зависимость, Скептицизм, Расстройство психики.

Достоинства: Благородство, Кодекс чести, Альтруизм, Шестое чувство, Соппротивление голоду/жажде/жаре/холоду/боли/пыткам.

Темные тайны: Семейный секрет, Жертва преступления, Тяга к беззаконию, Безумие.

Профессия: детектив полиции, офицер отдела расследований.

Уровень жизни: 4-6

Навыки: Автоматическое Оружие, Сбор Улик, Допрос, Маскировка, Спорт, Винтовки, Поиск Информации, Вождение, Ручное Оружие, Социальные Науки, Боевые Искусства (любые), Мимикрия, Скрытность.

Частный Детектив

Я никогда бы не подумал, с какой скоростью понесутся события после того, как утром в мой офис вошла симпатичная блондинка.

- Вы Марк Болланд? – спросила она. – У меня небольшая проблема, и я надеюсь, вы поможете мне её решить.

Знал бы я, чем все обернется – без раздумий вышвырнул бы эту женщину пинком под зад.

Вы один из тех частных детективов, которые охотно принимают за сложные и загадочные дела. Конечно, у вас бывают и простенькие задания, вроде слежки за неверным муженьком, но чаще приходится раскрывать загадочные убийства, таинственные исчезновения и трагические семейные драмы. В любом случае, вы живете в офисе и общаетесь в основном с коллегами, осведомителями, проститутками и торговцами черного рынка.

Личность: вы видели худшие стороны людской натуры и потому полны разочарования и цинизма. Добро – вымысел наивных, людьми движет эгоизм, жестокость, коварство и жадность. Каждый может предать, поэтому вы не расстаетесь с пистолетом даже во сне.

Недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Проклятие, Подавленная психика, Паранойя, Жадность, Неудержимая ложь, Зависимость, Скептицизм, Эгоизм, Азартный игрок.

Достоинства: Благородство, Эмпатия, Кодекс чести, Влиятельные друзья, Культурная гибкость, Шестое чувство, Удача, Соппротивление голоду/жажде/жаре/холоду/боли/пыткам.

Темные тайны: Семейный секрет, Запретные знания, Жертва преступления, Тяга к беззаконию,

Профессия: частный детектив, консультант службы безопасности.

Уровень жизни: 5-7

Навыки: Автоматическое Оружие, Сбор Улик, Кинжал, Электроника, Фотографирование, Допрос, Маскировка, Прятанье, Поиск Информации, Вождение, Ручное Оружие, Мимикрия, Скрытность, Ночной Бой, Боевые Искусства (любые), Системы Безопасности, Риторика, Путешествие.

Ученик

Они говорили – четыре года учебы, но настоящая учеба начинается по ночам. Где еще, как не на вечеринках и на танцплощадках, можно

понять студенческую жизнь? Я договорился о подработке в кафе Мазинского, чтобы оплатить стоимость учебников на следующий семестр. С деньгами, конечно, туго, но черт – это потрясающее времечко. Хотел бы я быть студентом вечно!

Вы ученик старшей школы, колледжа или студент университета. Все деньги уходят на походы с друзьями в клубы и бары, где никто не спрашивает ваш возраст. С жильем тоже туго – хорошо бы найти что-то получше родительского дома или общаги, но классные дома вам не по карману. Гулянки – вот настоящая жизнь, а учеба лишь неприятный довесок к ним. Будущее туманно, но в любом случае вы не видите ничего хорошего в полном рабочем дне и рутинных обязанностях.

Недостатки: Депрессия, Подавленная психика, Паранойя, Неудержимая ложь, Мания, Зависимость, Скептицизм.

Достоинства: Культурная гибкость, Математический дар, Склонность к языкам.

Темные тайны: Проведение медицинских экспериментов, Семейный секрет, Запретные знания, Жертва медицинских экспериментов.

Профессия: ученик, студент.

Уровень жизни: 2-4

Навыки: Компьютеры, Французский Язык, Соблазнение, Спорт, Поиск Информации, Контакты: ученики и учителя, Написание, Риторика, Путешествие, отдельные академические навыки.

Характеристики

Основные характеристики описывают возможности тела и разума персонажа. От характеристик зависит, насколько легко или тяжело будет изучить те или иные навыки. К физическим характеристикам относят Силу, Проворство, Телосложение и Внешность. К умственным – Эго, Восприятие, Харизма и Образованность.

Значение характеристик

Значение характеристик обычно составляет число от 1 до 20. Чем оно выше – тем более развита характеристика. При значении Силы 1 ваш персонаж так слаб, что едва встает с постели. При значении Силы 20 – небывало силен, даже по сравнению с атлетами.

Чем выше характеристика – тем легче учить связанные с ней навыки. При значении Проворства 15 несложно изучить акробатику, но если ваше значение всего 5 – вам придется серьезно постараться, чтобы достичь успехов.

Очки характеристик

При создании персонажа вы получаете 100 очков на распределение между характеристиками. Каждое очко, потраченное на характеристику, повышает её значение на 1. Эти очки нельзя использовать ни для чего иного, кроме приобретения характеристик. Вы обязаны вложить хотя бы единицу в каждую характеристику. Можно поднимать значение выше 18, но за каждую дальнейшую единицу вам придется платить по 3 очка. Например, чтобы получить в характеристике 20, нужно заплатить 24 очка ($18 + 2 \cdot 3$). Характеристики можно повысить и в ходе игры, используя опыт – кроме Внешности. Внешность можно поднять пластической хирургией или тщательной коррекцией внешнего вида. Подробнее об этом будет рассказано в последующих разделах.

Упрощенное создание: бросьте 2к10 восемь раз и распределите результаты по характеристикам. Конечно, среднее значение окажется ниже, чем при обычном распределении, но с другой стороны, при должной удаче несколько характеристик может получить весьма высокие значения.

Старость

Возраст меняет значение характеристик. Стартовые персонажи относятся к интервалу от 15 до 40 лет. Если ваш персонаж стареет в ходе игры или вы сразу создаете его таковым, необходимо внести изменения. Когда герою перешагнет свое сорокалетие, его Проворство, Сила, Телосложение и Восприятие уменьшается на 1. Эго, Харизма и Образованность повышается на 1. То же самое происходит, когда персонажу исполняется 50.

В возрасте 60 Проворство, Сила, Телосложение и Восприятие уменьшаются на 1 и никакие характеристики не повышаются. В 70 и 80 лет повторяется то же самое. Если какая-то из характеристик от этого опускается до 0, персонаж умирает – иначе он умрет от старости тогда, когда это сочтет подходящим мастер.

Естественно, старость нельзя в любой ситуации передавать столь упрощенным методом. Иногда мастер может решить, что старики не теряют характеристик или захочет создать активных пожилых героев. Тогда правило старения можно и не использовать, но все же не стоит позволять персонажам в почтенном возрасте повышать физические характеристики.

Проверка характеристик

Проверка характеристики используется для действий, которые не связаны напрямую ни с одним из навыков. Например, Силу бросают, чтобы выбить дверь – потому что глупо вводить навык выбивания дверей. Восприятие поможет вам понять, что в тених затаилась женщина с ножом, подстерегающая вашего персонажа. Если бы вы её целенаправленно искали в тених, то кидали бы Поиск.

Проверка осуществляется броском 1к20. Если результат меньше либо равен соответствующей характеристике, то действие успешное. Если он выше – неудачное.

При успехе вы вычитаете из необходимого значения (в данном случае значения характеристики) значение броска – это называется эффектом. Чем больше это число, тем лучше результат. Высокий эффект означает, что результат приятно удивил вас и превзошел ваши ожидания. Низкий – что вы едва-едва выполнили задуманное. Мы уже приводили значения эффекта и соответствующее ему описание, но в главе, посвященной бою, вы найдете дополнительные влияния эффекта на конкретные действия.

Если действие крайне сложное, то мастер может ввести необходимый минимум эффекта. Например, сказать, что действие с эффектом ниже пяти будет считаться неудачным.

Иногда мастер может сам делать броски за игрока – например, при проверке, заметил ли персонаж засаду. Ведь даже если персонаж совершит неудачный бросок, игрок будет знать, что засада есть. При неумении отделять свои знания от знаний персонажа он будет вести себя соответственно, пытаясь разоблачить врагов или «случайно» избежать атаки. Куда лучше, если в подобных ситуациях мастер без лишних объяснений сам сделает проверку.

Пример:

Вы начинаете распределять 100 очков на характеристики Гарри. Ему предстоит быть ловким и волевым, но не качком и не силачом. С его квадратной челюстью Гарри трудно назвать красавчиком, а образование закончилось школой.

Исходя из этих предпочтений, очки распределяются так:

Сила 15, Проворство 18, Телосложение 11, Внешность 8, Эго 15,

Восприятие 10, Харизма 12, Образованность 11.

Когда Гарри исполнится 40, его Проворство, Сила, Телосложение и Восприятие уменьшится на 1. Эго, Харизма и Образованность повысятся на 1. Это затронет вторичные характеристики, но не навыки.

Физические характеристики

Первые четыре характеристики относят к физическим. Помните, что вы можете распределять очки характеристик в любой пропорции. Не обязательно делать упор только на все физические или все умственные характеристики, либо делить очки поровну. Ваш персонаж может быть красив и вынослив или умен и силен – нестандартные комбинации только приветствуются.

С каждой характеристикой связаны те или иные навыки, которые описаны в дальнейших главах.

Проворство

... Хищник оторвался от тела жертвы и наострил уши. Пуля пробила трещину в стене над его головой, но зверь уже мчался широкими прыжками во тьму...

... Вор осторожно скользнул в печную трубу. Главное – не запачкаться в саже, чем меньше следов на одежде, тем лучше...

... Волна тьмы и жара окатила комнату, явившись вместе с призванным демоном. Заклинатель невольно подался назад – к самой линии защитной пентаграммы, начертанной у его ног. В последний момент он сумел спохватиться и удержать равновесие, едва не разрушив мистическое ограждение...

Проворство отвечает за движение и реакцию персонажа, его скорость и умение удерживать равновесие. При Проворстве 1 у вас наверняка была какая-то болезнь, почти полностью парализовавшая мышцы. При Проворстве 20 персонаж может танцевать на натянутом канате, и протиснуться в самую узкую щель.

Проверка характеристики совершается: на примере хищника – чтобы успеть сбежать, прежде чем раздастся новый выстрел. На примере вора – чтобы избежать испачканной одежды. Для заклинателя от проверки зависит возможность удержаться от случайного пересечения пентаграммы.

Сила

... Цепь натянулась, когда хищник тряхнул головой. Рывок – и стальные звенья рассыпались по полу, вторя могучему рыку...

... Вор подтянулся, пытаясь избежать лезвия в руках стоящего внизу мужчины. Мышцы взвыли от боли, но он успел вытащить собственное тело из-под удара ножа...

... Хищник одним рывком сломал шею жертвы и, смакуя хруст костей, начал пережевывать добычу...

Сила отвечает за мускулатуру и физические возможности персонажа. Персонаж с Силой 20 дойдет до предела своих нагрузок и не побоится схватиться в поединке с тяжеловесом.

Проверка характеристики совершается: на примере хищника – чтобы порвать цепь. Любое физическое действие, вроде подтягивания на одной руке или передвижения каменного валуна, не связанное с навыками, требует проверки Силы.

Телосложение

... Выстрел из пистолета отбросил хищника, но он все же собрался с силами и вновь бросился на врага...

... Она лежала, истекая кровью. Маньяк успел нанести глубокие раны, и сейчас самым важным было не потерять сознание...

... Вой за спиной беглеца нарастал – и мужчина, и так последние часы преодолевавший милю за милей, прибавил шаг...

Телосложение отвечает за способность сопротивляться боли и болезням, нагрузкам, голоду и жажде. Персонаж с Телосложением 1 живет на грани смерти, любая травма может стать для него фатальной. Персонаж с Телосложением 20 способен пережить ужасающие раны и не погибнуть.

Проверка характеристики совершается: на примере хищника – чтобы справиться с болью, раненая женщина пытается не потерять сознание от кровопотери, а беглец с его помощью борется с усталостью.

Внешность

Внешность отражает привлекательность персонажа, причем крайне низкие и крайне высокие значения выделяют вас из толпы. Красивым людям куда проще общаться с противоположным полом. Обычно проверки Внешности совершаются, чтобы произвести хорошее первое впечатление и расположить к себе. Естественно, этот успех можно утратить при необдуманных последующих действиях.

Умственные характеристики

Умственные характеристики отвечают за личность и знания персонажа. Распределяя очки, думайте, как это соотношение влияет на поведение вашего героя.

Эго

... Археолог склонился над чашей, разглядывая украшавший её изображение.

- То же самое, что и на месте убийства, только зеркально перевернутое, - вспомнил он...

... Вор пытался понять, где же он ошибся с выбором пути в этом запутанном лабиринте. Наверное, стило вернуться к первой развилке, проползи назад и свернуть направо? Он так и сделал, и скоро, пробираясь по вентиляционной трубе, услышал доносящиеся снизу голоса...

... Женщину била дрожь, когда тварь оскалилась. Она чувствовала, что ноги вот-вот подкосятся – но ради ребенка набралась храбрости и шагнула вперед. Существо зарычало в растерянности – жертве не полагалось так себя вести. Еще шажок – не отрывая взгляда от голодных глаз, женщина присела, чтобы поднять на руки лежащего без сознания младенца...

Эго отвечает за интеллект, память и волю. Оно помогает вспомнить прошлые события, решить сложную задачу или противостоять страху и искушениям.

Проверка характеристики совершается: на примере археолога – чтобы вспомнить увиденный ранее знак, для вора – в решении загадки

запутанных вентиляционных труб, а женщина с его помощью борется со страхом.

Харизма

... Частный детектив усмехнулся, стараясь смотреть лейтенанту прямо в глаза.

- Вам ведь не составит труда разрешить мне одним глазком взглянуть на место преступления? - мягко попросил он...

... Жрец оглядел свою внимающую паству.

- Истинно говорю вам, по слову Иссая мы должны поступить, по воле его ступить - и закон его будет нашим законом...

... Она улыбнулась парню, будто невзначай склонившись над столом.

- Ты просто бесподобен, - прошептала женщина, и лицо её юного собеседника покрыл легкий румянец...

Харизма – смесь шарма и умения подчинять других. Персонажи с высокой Харизмой способны убедить окружающих в своей правоте, вести за собой или успешно соблазнять.

Проверка характеристики совершается: на примере детектива – для убеждения полицейского пропустить на место преступления, жрец с его помощью доносит до верующих свое послание, а женщина – соблазняет наивного юношу.

Восприятие

... Хищник прислушался к почти неразличимым шагам охотника. Он отступил глубже в тень, выбирая подходящий момент для нападения...

... Вор остановился в последний момент. Рука едва не задела

сигнализацию - мужчина медленно отодвинулся и вынул кусачки...

... Пока детектив говорил с полицейским, его взгляд успел отметить кровавый узор, начертанный возле ступенек...

Восприятие отвечает за возможность замечать детали, реагировать на скрытые угрозы или обнаруживать не бросающееся на первый взгляд.

Проверка характеристики совершается: когда персонаж имеет шанс заметить что-либо, хотя и не ищет это специально. Хищник, вор и детектив специально не искали – но каждый из них, так или иначе, заметил важные для себя детали.

Образованность

... - Кембрий, если я правильно помню - геологический период близкий к Силуру, - заметил студент. Его приятель вздохнул.

- Хорошо тебе все это помнить - но лучше я все же проверю в учебнике...

Образованность отвечает за ваши общие знания. При его высоком значении, вы умеете добывать нужную информацию из библиотек и интернета, а не только из вашей памяти. Также Образованность соответствует обучению персонажа – люди, посвятившие себе аспирантуре, будут иметь значение выше, чем тем, кто после школы ушли работать на стройку.

Проверка характеристики совершается: когда необходимо обратиться имеющимся знанием. Для одного студента – это собственная память, для другого – учебник.

Вторичные характеристики

Вторичные характеристики зависят от физических характеристик. Они определяют такие вещи, как переносимый персонажем вес и его скорость, сообщая мастеру и игрокам, на что способны их герои.

Напрямую вторичные характеристики нельзя улучшить – однако они изменяются, когда меняются связанные с ними физические характеристики.

Поднимаемый вес

Вы можете свободно нести столько веса в килограммах, сколько составляет ваша Сила. Максимальный переносимый вес равен утроенному значению вашей Силы в килограммах. При беге допустимый свободный вес и максимальный вес уменьшаются вдвое. Если вы несете груз больше вашей Силы, то каждый час будете терять от усталости по три единицы выносливости за каждый килограмм, превышающий вашу норму, пока не будете вынуждены отдохнуть. Максимальный вес, который можно сдвинуть с места, не перенося его, равен Силе, умноженной на десять.

Пример:

Сила Гарри равна 15. Это означает, что он спокойно может нести 15 килограмм веса. Если он поднимет вес в 25 килограмм, то каждый час будет терять по 30 (10×3) единиц выносливости. Его максимальный переносимый вес равен 45 килограмм, и Гарри способен сдвинуть с места максимум 150 килограмм.

Движение

В течение одного боевого раунда каждый персонаж может передвинуться на расстояние в метрах, равное половине Проворства. Персонаж может пробежать за то же время расстояние в метрах, равное Проворству, умноженному на три.

Пример:

Проворство Гарри равно 18. Он может пройти в раунд (5 секунд) 9 метров ($18/2$) или же пробежать за тот же раунд 54 метра (18×3).

Действия

В течение одного боевого раунда каждый персонаж может выполнить определенное количество действий. Их число зависит от Проворства – каждый персонаж может выполнить минимум два действия в раунд. Если Проворство от 16 до 19, то он получает дополнительное действие. Еще одно дополнительное действие герой получает при значении Проворства 20-26. В дальнейшем за каждые 10 единиц Проворства персонаж получает дополнительные действия до общего максимума в девять действий.

Пример:

Проворство Гарри равно 18. Это дает ему три действия в раунд боя.

Бонус инициативы

Когда начинается бой, важно понять, кто действует раньше, а кто позже. Для этого совершается бросок 1к20 и к результату прибавляются значения бонуса инициативы. При значении Проворства от 8 до 12 этот бонус равен 0. За каждую единицу Проворства выше 12 бонус увеличивается на 1, а за каждую единицу ниже 8 – персонаж получает штраф -1

Персонажи, чья инициатива выше, действуют первыми – последовательность определятся порядком уменьшения инициативы.

Пример:

Проворство Гарри 18, что дает ему +6 к результату броска инициативы.

Бонус урона

Сильные и ловкие персонажи наносят больше урона в ближнем бою. Чтобы отразить это, бонус урона прибавляется к эффекту при успешной атаке во время безоружной драки боя или использования оружия ближнего боя, а также при атаке метательным оружием. Этот бонус основан на Силе и Проворстве, и таблица подробно описывает значение бонуса или штрафа.

Учтите, что кроме использования метательного оружия, бонус не учитывается в дальнем бою. Огнестрельное и прочие виды дальнобойного оружия (вроде арбалетов) его не используют. Для метательного оружия бонус делится надвое, округляя вниз.

Сила + Проворство	Бонус урона
3-6	-3
7-10	-2
11-14	-1
15-20	0
21-24	+1
25-28	+2
29-32	+3
33-40	+4
41-46	+5
47-54	+6
55-60	+7

При дальнейших значениях за каждые 10 единиц суммы Силы и Проворства бонус увеличивается на 1.

Пример:

У Гарри сумма Силы и Проворства дает 33, что соответствует бонусу урона +4. Это значение прибавляется к эффекту успешной атаки в безоружном или ближнем бою. Для метательного оружия этот бонус составит лишь +2.

Шкала урона

Каждый персонаж может вынести определенное число ран, прежде чем умрет. Чем здоровее и выносливее человек, тем выше это число. Урон условно разделяют на четыре типа: ссадины, легкие раны, тяжелые раны и смертельные раны.

Ссадины – общее обозначение для мелких порезов, синяков, ушибов и кровоподтеков. Легкие раны – глубокие порезы, ожоги и сотрясения. Тяжелые раны – переломы, колюще-режущие и пулевые ранения, повреждения связок и мышц или массивные ожоги. Смертельные раны – все те ранения, что убивают мгновенно или через крайне непродолжительное время.

Раны имеют свойство накапливаться и усугубляться – слабые ранения перерастают в более серьезные. Когда набирается опереженное число ссадин, они складываются и превращаются в легкую рану. То же самое происходит с легкими ранами – они превращаются в тяжелую рану, как и тяжелые – в смертельную. Это отражает ситуацию, когда болевой шок и кровопотеря от незначительных ран может в сумме оказаться более опасной, чем от одной серьезной.

Как следует из таблицы, Телосложение определяет, сколько ран какого типа нужно, чтобы ранение стало более опасным.

Смертельные раны всегда убивают персонажа, и как только он получает хотя бы одно такое ранение, для героя все заканчивается трагически.

Телосложение	Соответствие ран
1-5	3 садины = 1 легкая 2 легкие = 1 тяжелая 2 тяжелые = 1 смертельная
6-10	4 садины = 1 легкая 3 легкие = 1 тяжелая 2 тяжелые = 1 смертельная
11-15	4 садины = 1 легкая 3 легкие = 1 тяжелая 3 тяжелые = 1 смертельная
16-20	5 садин = 1 легкая 4 легкие = 1 тяжелая 3 тяжелые = 1 смертельная
21-25	6 садин = 1 легкая 5 легких = 1 тяжелая 3 тяжелые = 1 смертельная
26-30	7 садин = 1 легкая 6 легких = 1 тяжелая 4 тяжелые = 1 смертельная

Пример:

Телосложение Гарри равно 11. 4 садины для него равны 1 легкой ране, 3 легкие - 1 тяжелой, а 3 тяжелые просто убьют его.

Выносливость

Выносливость показывает, как долго персонаж может бежать, заниматься сексом или обходиться без сна. Выносливость равна Телосложению, умноженному на пять, плюс 30 (Телосложение*5+30).

Как уже писалось, при загруженности весом выше допустимого персонаж теряет выносливость. Точно так же действуют и многие другие физически тяжелые или выматывающие занятия.

Три минуты отдыха восстанавливают единицу выносливости. Таким образом, за 15 минут отдыха выносливость восстановится на 5, а за час - на 20.

Пример:

При Телосложении 11 выносливость Гарри равна 85.

Темные тайны

Все герои Культа отмечены тьмой. Что-то из вашего прошлого, наследие предков или ужасные встречи со злом оставили в вашей душе брешь для ужаса и безумия. Эти события - ключ к пониманию многих недостатков вашей личности и подспорье мастеру, который может создавать с их помощью важные для вашего персонажа события. Он может обрушивать на вас проклятие прошлых лет, сталкивать с последствиями давным-давно совершенных преступлений и извлекать из небытия семейные секреты.

Темные тайны - исток ваших недостатков, их первопричина. Они служат для создания более глубокой истории персонажа. Например, можно просто сказать «мой персонаж боится вида крови», но это будет

лишь вершина айсберга. Темная тайна – это мрачное объяснение, вроде «когда мне было семь лет, отчим с помощью магии призвал в подвале чудовище. Моя мама неосторожно вошла в пентаграмму, и монстр разорвал её на куски на моих глазах. Хотя с тех пор я делал все, чтобы забыть этот ужас, вид крови до сих пор непереносим для моих глаз». Все персонажи с отрицательным психическим балансом обязаны выбрать хотя бы одну темную тайну. В их душах есть место тьме, и есть причины, по которым их разум столь уязвим. Персонажи с положительным значением психического баланса могут сами решать, брать или нет темную тайну.

Приведенные далее примеры служат стартовой площадкой для неопытных игроков – разумеется, вы можете создавать свои собственные темные тайны. Используйте те, что приведены в книге, как ориентир, это существенно облегчит процесс.

Помните, что темная тайна в идеале должна соответствовать архетипу и недостаткам персонажа – недаром в разделе про архетипы мы приводит примеры подходящих тайн. Однако при этом будьте свободны в своем выборе – только вы знаете, что лучше всего подойдет вашему персонажу. Разумеется, темная тайна может влиять не только на недостатки, но и на достоинства – очень часто прошлое заставляет нас стать сильнее.

Мастер решает, какие из темных тайн и событий прошлого допустимы в конкретной хронике. Культ – игра о героях, воюющих с тьмой, заполнившей мир и пытающейся поглотить их души. Если персонажи чересчур порочны или погружены во зло, то их отыгрыш может разрушить изначальную идею игры и затруднить получение удовольствия. Кроме того, не забывайте щадить чувства своих игроков, особенно если среди них есть несовершеннолетние.

Всегда думайте о том, что вызывало тайну и вносите это событие в биографию персонажа. Возможно, он сам и не знает причину происходящих с ним бед – главное, чтобы это знали вы.

Какие-то темные тайны подразумевают, что персонаж уже сталкивался со сверхъестественным, но иногда мастер может наложить на них вето. Если в вашей хронике участвуют те, кто не знают, что потустороннее зло реально, для них можно выбрать более «бытовую» мрачную тайну.

Упрощенное создание персонажа: если хотите, выберите темную тайну из перечня в архетипе. Неважно, каков ваш психический баланс – вы сами решаете, иметь или не иметь тайну.

Пример:

Семья Гарри проклята - в каждом поколении старший сын обречен убить младшего брата. В семье никогда об этом не говорят вслух, стараются даже не задумываться об этом злом роке, но все же знают о проклятии.

Гарри было 8 лет, когда родился его младший брат Саймон. Едва тому исполнилось несколько месяцев, как Гарри уже отослали в частную школу в Нью-Йорк. Хотя родители лгали ему, что там замечательная школа, на самом деле они просто боялись, что он совершит что-то с братишкой. Каждый раз, приезжая на каникулы, он ловил на себе напряженные взгляды близких, особенно когда находился в одной комнате с Саймоном. Гарри раздражало это непонятное подозрение, и он винил во всем брата. Все чаще и чаще ненависть кипела в мальчике при виде Саймона, и он начал издеваться и пугать братишку.

Однажды, когда Гарри было 12 лет, родителям пришлось оставить мальчиков самих в доме. Пользуясь возможностью, он заманил Саймона в подвал и там запер, желая отплатить за украденную родительскую любовь. Родители вернулись через пять часов и нашли Саймона – искусанного крысами, окровавленного и едва живого. Через пару часов он умер.

Все старались избегать разговоров об этом случае, называя его случайностью, но родители подозревали правду. Они не упрекали сына вслух, но давящее молчание и боль в их глазах заставляли мальчика все реже и реже бывать дома. Даже спустя столько лет, он почти никогда не навещает отца с матерью.

Гарри не сильно верил в проклятие, но его первым ребенком оказался мальчик. Это вселило в мужчину страх, который он сам не мог объяснить, и заставило развестись, стоило супруге начать думать о втором ребенке. Пусть и не признавая силу проклятия, он не хочет рисковать.

Таким образом, темной тайной героя становится Семейный секрет (Проклятие). Вы отмечаете это в биографии, в датах, касающихся жизни и смерти Саймона, дополняя их.

19 апреля 1961 – там же родился его брат Саймон. Проклятие пробудилось.

21 августа 1961 года – Гарри отправили в частную школу Нью-Йорка.

17 апреля 1965 – в Плезант Гроув его брат Саймон гибнет от несчастного случая по вине Гарри. Проклятие свершилось.

Проклятие

- Это есть то, что вы хотите, - на ломаном французском ответил продавец и полез в ящик стола. Он выудил старую, потертую аудиокассету, с наклейкой, украшенной какими-то письменами. Закорючки походили на арабскую вязь, но имели почти неуловимое отличие.

Я принес её домой и поставил в магнитофон – из колонок полилась странная мелодия на фоне далекого воя. Снова и снова я слушал эту непонятную музыку, приворожившую меня своей несхожестью с привычными ритмами. Кажется, ничто не могло оторвать меня от кассеты... пока в дверь не позвонили.

Лица полицейских выражали печаль.

- Вы Бертран Фреснон? Нам очень жаль, но мы вынуждены сообщить вам печальное известие. Ваша жена погибла.

Это было самоубийство – она бросилась под поезд. А потом хоровод смертей закружился вокруг, забирая Люси и Патрика. Каждую ночь я включал музыку, чтобы забыться от этих трагедий – и наутро узнавал обо все новых и новых несчастных случаях среди моих близких.

Вы или ваша семья стали жертвой ужасного проклятия. Ваш старший сын обречен продать душу дьяволу, или ваш младший ребенок невольно убьет собственного отца. Возможно, проклятие пало лично на вас или передалось от кого-то из родственников. С тех пор ваша жизнь – вечная попытка избавиться от злого рока.

У этой классической темной тайны может быть множества вариаций – вы сами легко найдете в кино и литературе подходящие примеры проклятий или придумаете что-то свое.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия: смерть, оккультные события, сверхъестественные существа, Проклятие, Паранойя, Преследуемый, Кошмары, Зависимость, Неудержимая ложь, Невезучий, Шизофрения, Скептицизм, Подавленная психика.

Семейный секрет

Когда я пошел в школу, то понял, что что-то не так. Никто из моих одноклассников не ходил с бабушкой и дедушкой на кладбище в ночь полнолуния. Они никогда не видели, как расчленяют выкопанные из могил тела, отделяя мясо от костей прямо на кухонном столе. Никому из них не дарили на день рождения топорик для разделки туши. Им не приходилось произносить тайные слова во время пожирания мертвой плоти.

Когда я пытался с кем-то об этом поговорить, на меня смотрели, как на безумца. С тех пор я держал язык за зубами и начал понимать, что у каждой семьи есть свои тайны. Что-то такое, чему лучше оставаться за закрытыми дверями.

В вашей семье есть секрет, в который вы посвящены с раннего детства. Возможно, это произошло случайно и вы просто узнали то, что вам не полагалось знать – или же родственники рассказали вам все откровенно, предупредив помалкивать в беседе с посторонними. Может, ваша семья – людоеды, или они поклоняются темным богам, принося им в жертву животных на алтаре в подвале.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Фобия: кровь, животные, трупы, огонь, темнота, оккультные события, сверхъестественные существа, подземелья, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый семьей, Кошмары, Зависимость, Неудержимая ложь, Шизофрения, Скептицизм, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Запретные знания

Только достигнув совершеннолетия, я понял, что обрывки воспоминаний из моего детства не могли быть ничем иным, кроме как фантазиями. Например, прекрасная женщина, явившаяся к моему отцу и подарившая ему колоду сияющих карт - на каждой из них фигуры двигались и разговаривали. Мужчина с татуировками на лице и кривым мечом, прячущийся в нашем подвале. Что-то вытравило всю память об исследованиях, которые вел отец – и заодно оставило в моих воспоминаниях зияющие лакуны. Я не знал, что с этим делать, поэтому, уйдя в карьеру писателя-романиста, просто стал переносить детские фантазии в книги.

А потом татуированный мужчина пришел ко мне. И на рабочем столе лежала карта, похожая на Таро, с лицом моего отца.

- Будь осторожен, - прошептал рисунок, останавливая на мне свой взгляд.

Все было на самом деле – теперь я это знаю. Память мне не лгала – она щадила рассудок, который мог бы не вынести груза всех воспоминаний. Однажды вы узнали то, на что даже не рассчитывали. Эти знания могут быть связаны с оккультным сообществом или сверхъестественным существом, а возможно, вы сами не подозреваете, насколько важно услышанное. К примеру, загадочная формула может оказаться эликсиром бессмертия, а странная диаграмма – вратами в запредельные миры.

Это знание не обязательно должно быть связано с мистикой. Вы могли получить промышленную, правительственную или военную информацию, стать свидетелем деятельности преступного синдиката. Как бы то ни было, есть люди – или иные существа, которые готовы заставить вас выложить им все – как и те, кто заинтересован в вашем вечном молчании.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Смертельный враг, Клятва мести, Фобия: кровь, трупы, оккультные события, сверхъестественные существа, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый, Кошмары, Зависимость, Невезучий, Скептицизм, Подавленная психика.

Тяга к беззаконию

Я еще раз проверил, чтобы тесак не выглядывал из-под плаща и постучал. Старуха открыла дверь, подслеповато щурясь.

- Что вы хотели? – ворчливым и недоверчивым тоном поинтересовалась она.

- Взять у вас интервью, - изобразил я свою лучшую улыбку, показывая фальшивое удостоверение. - Я журналист, мэм, не откажетесь принять участие в опросе общественного мнения?

Она отвернулась, чтобы взять с тумбочки у входа футляр с очками – и в этот момент я резко толкнул дверь. Тесак взлетел из-под плаща и рухнул вниз – прямоком в темечко старухи, с неприятным хрустом и чавканьем. Тело выгнулось от боли и рухнуло к моим ногам.

На секунду сомнения вернулись – действительно ли это сон? Слишком реальными были ощущения... но эта мысль ненадолго задержалась в моей голове.

- Конечно, это сон, ничего более, - прошептал я, перешагивая через труп и направляясь в гостиную. Туда, где должен был стоять простенький сейф с деньгами.

Когда-то, возможно в годы вашей юности, вы совершили нечто крайне ужасное, вроде убийства, изнасилования или избиения до смерти. С тех пор эти воспоминания мучают вас, а иногда вы боитесь, что можете повторить свой поступок. Вам то и дело приходится держать себя в руках, чтобы не позволить темной стороне вашей натуры вырваться на свободу.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Фобия: клаустрофобия, смерть, толпа, полиция, Расстройство психики, Паранойя, В розыске, Кошмары, Неудержимая ложь, Зависимость, Невезучий, Шизофрения, Подавленная психика.

Безумие

Мое плечо врезалось в обитые войлоком стены. Смирительная рубашка удерживала руки – этим они обрекали меня на смерть. В дальнем углу что-то запищало, заставляя повернуть голову на звук.

Стены раздвинулись – бесшумно, оставляя лишь черноту и синюшное, мерцающее бледным светом лицо, парящее в провале мрака. Его покрытые пятнами губы расплылись в довольно улыбке, и я закричал. Я кричал и кричал, покуда не настала кромешная тьма...

Первое, что мои глаза увидели по побуждению – ремни, плотно привязавшие тело к кровати.

- Не знаю, что с тобой делать, Бенни, - покачал головой доктор, доставая шприц.

Вы психически больны или находитесь на грани безумия. Возможно, какие-то события довели вас до такого состояния или сыграла роль дурная наследственность. Часто люди сходят с ума, столкнувшись с оккультными или сверхъестественными ситуациями – возможно, вы один из таких несчастных.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия: любая, какую только сможете придумать, Расстройство психики, Паранойя, Кошмары, Преследуемый, Неудержимая ложь, Зависимость, Невезучий, Шизофрения, Скептицизм, Подавленная психика.

Оккультный опыт

Я никогда не верил в демонов. Не верил до тех пор, пока воздух в комнате не задрожал, сменившись чернильно-темной, беспросветной тьмой. Я не видел, как погиб Джонатан, но слышал его крики, а капли горячей крови упали на мое лицо.

Когда тьма ушла, все что осталось от моего друга – лишь кровь и выпотрошенные внутренности. И знак – знак, начертанный его кровью, знак, который я до сих пор не могу вспоминать без содрогания.

Вы принимали участие в оккультных церемониях – призыве демонов, жертвоприношениях, открытии врат в иные миры или превращения человека в невообразимую сущность. Возможно, все началось с простого интереса, приглашения друга или семейных традиций, но с тех пор вы волей-неволей связан с оккультной стороной мироздания.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия: кровь, смерть, тьма, оккультные события, сверхъестественные существа, клаустрофобия, животные, Расстройство психики, Паранойя, Кошмары, Преследуемый, В розыске, Зависимость, Невезучий, Шизофрения, Скептицизм, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Сделка с темными силами

Времени осталось мало. Я нанес мелом знаки на пол, стены и потолок, окружив ими всю комнату. Письмена на кириллице и иврите тесно переплетались, как влюбленные змеи, а каббалистические знаки напоминали головоломку.

Бродяга все еще не пришел в себя, и я поспешно дорисовал завершающие штрихи. Это было моим последним шансом – они уже шли, наполняя воздух сладковатой гнилью и шаркающими шагами. Но я их обманул – полоснул ножом по горлу бродяги. Тот очнулся, взглянул на меня заполненными болью и непониманием глазами – и затих в растекающейся кровавой луже. Я затаил дыхание в ожидании – шаги звучали рядом, почти настигли меня... и внезапно затихли. А затем медленно удалились, унося с собой свежeproлитую кровь. Я стоял над бледным мгновенно обескровленным телом и дрожал – испуганный, но живой. И в этот раз мне удалось отложить час расплаты.

Вы заключили сделку с силами тьмы. Возможно, вы пообещали свою душу демонам подземного мира, или отказались от посмертного существования ради богатства и власти в жизни земной. Может вам приходится отдавать злобным сущностям чужие жизни вместо своей... до поры до времени. Рано или поздно они настигнут вас и потребуют все с процентами – что превращает вашу жизнь в полосу страха перед неумолимо уходящим временем.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия, Проклятие, Расстройство психики, Паранойя, Жадность, Преследуемый

злыми силами, Зависимость, Неудержимая ложь, Невезучий, Шизофрения, Эгоизм, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Одержимый и преследуемый

Все началось после переезда в эту квартиру в Сохо. Сначала возникло нарастающее беспокойство, чувство чужого взгляда, не покидающее не на миг. В первую ночь я проснулась на полу в гостиной, хотя точно помнила, что засыпала в спальне. На вторую меня потревожил грохот – и, зажигая свет, я с ужасом увидела, что вся посуда разбита вдребезги. Каждую ночь все становилось хуже и хуже – кто-то царапал мои руки тонкими когтями, и я ощущала укусы зубов на груди. Но больше всего страха вызвало одно утро, когда я очнулась на балконе обнаженная, а рядом лежал окровавленный нож. Я его выкинула и продолжала скрывать от знакомых, в каком кошмаре живу – однако, с трудом засыпая по ночам, знала, что от того что обитает в квартире, так просто не избавиться. Его нельзя вышвырнуть... и возможно, оно не позволит и мне уйти.

Какое-то время вас преследует злой дух или демон. Может эта сущность вселилась в вас и время от времени захватывает власть над телом или просто запугивает вас, атакую с помощью полтергейста и жутких призрачных воздействий.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия: клаустрофобия, сон, смерть, темнота, оккультные события, одиночество, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый, Кошмары, Зависимость, Неудержимая ложь, Невольный медиум, Скептицизм, Подавленная психика.

Проведение медицинских экспериментов

Первые эксперименты закончились неудачно, хотя видимых причин для этого не было. Один из добровольцев вдруг выдернул электроды и начал биться головой о стену, пока не разбил себе лицо. Я дал ему успокоительное и подключил к энцефалографу.

Через два часа тревожный сигнал оторвал меня от анализа – вся биохимическая деятельность мозга этого бедняги прекратилась. Я бросился в комнату... и увидел тело. Он не был мертв, но и живым добровольца сложно было назвать. Бледная кожа с просвечивающимися синюшными венами, глаза, залитые желтизной – и жуткая ухмылка. Я прервал эксперимент и уничтожил все записи. Парень провалялся в коме две недели, после чего умер – но для меня все только начиналось. С той поры я видел его каждую ночь – он приходил в мои сны, превращая их в кошмары.

Во имя науки вы проводили дьявольские опыты в медицине, психологии или иных науках, связанных с человеком и его жизнедеятельностью. Эти эксперименты оставили след из погибших, искалеченных или страдающих людей – как и их родственников, жаждущих мести.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Фобия: смерть, лабораторные мыши, современные технологии, больницы, темнота, сны, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый, Кошмары, Зависимость, Неудержимая ложь, Невезучий, Скептицизм, Шизофрения, Подавленная психика (сдвиг на стерильности).

Встречи со сверхъестественным

Когда прилетели спасатели, я был единственным, кого они нашли. Целый коттеджный комплекс обесточило, двери и окна в домах были

выбиты, а мебель разломана на части. Меня отыскивали в плотно запертом шкафу, сжимающего плюшевого медвежонка и забившегося в дальний угол. Все остальные 346 человек просто бесследно исчезли. Мне говорили, что я напевал странный мотив, лежа на полу и глядя в стену перепуганным взглядом – но я этого не помню. Я вообще ничего не помню о том, что же случилось той ночью.

Вы столкнулись с чем-то, лежащим за пределами человеческого разума. Это событие разрушило вашу блаженное неведение и показало часть истинного обличья реальности. Возможно, в детстве вы пропали на несколько дней и были найдены в лесу обнаженным, с загадочной улыбкой на губах и при полном отсутствии памяти. Или все жители вашего городка исчезли за одну ночь и только вас пощадили таинственные силы. Может, вашу семью похитили и поглотили сверхъестественные сущности, или демоны разорвали на куски ваших близких на ваших же глазах. А возможно, сама земля утатила ваших друзей, оставив вас вопящим от ужаса на зеленой лужайке.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Фобия: кровь, клаустрофобия, животные, смерть, темнота, сверхъестественные существа, оккультные события, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый, В розыске, Кошмары, Зависимость, Невезучий, Скептицизм, Шизофрения, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Жертва преступления

Кейт и Кевин всегда издевались надо мной. Эти близнецы были моими старшими братом и сестрой, но между нами не было ни малейшего сходства. Низкорослые брюнеты, когда я была высокой блондинкой, они оставили мне множество болезненных воспоминаний. Например, о том, как убили мою собаку и подбросили её отрубленную голову в мою кровать. Или когда связали меня в конюшне и поочередно пороли хлыстом. Как вспороли живот беременной кошке и заставили меня смотреть на её мучительную смерть, а потом заперли в подвале – надеясь, что труп кошки привлечет крыс.

Когда я стала подростком, Кевин заставлял меня заниматься с ним вещами... которые, по его словам, делают все братья и сестры. Мне было стыдно и мерзко, я даже пыталась покончить с собой после этого. Какое же счастье наступило, когда Кевина упекли в психушку за убийство старика-почтальона. Через неделю Кейт помогла ему совершить побег и они скрылись. С тех пор я их не видела... но до сих пор вздрагиваю при мысли о том, что однажды они меня отыщут.

В прошлом вы стали жертвой ужасного преступления, которое навсегда оставило шрамы в вашей душе. Возможно, вас насиловали, избивали или мучили другим способом, и вы до сих пор пытаетесь забыть произошедшее. Естественно, вы ни с кем не говорите о том, что когда-то перевернуло вашу жизнь.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Желание смерти, Клятва мести, Фобия: кровь, клаустрофобия, животные, смерть, огонь, темнота, противоположный пол, Расстройство психики, Паранойя, Кошмары, Зависимость, Неудержимая ложь, Множественная личность, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Жертва медицинских экспериментов

Самое первое воспоминание из моей жизни – как из вены берут кровь на анализ. Процедуры и тесты, они сопровождали меня каждый день. Мама всегда говорила, что это необходимо, чтобы я оставался

здоровым, но позднее я понял, что эта женщина никогда не была моей матерью. У меня вообще не было родителей – меня создали в лаборатории люди в зеленых халатах и масках. Только в подростковом возрасте я понял, что не отношусь к числу людей – как и то, что со мной что-то сильно не в порядке. Мои бугрящиеся мускулы, острые когти и выступающие клыки тоже не придавали сходства с человеком. Однажды они назвали меня «дефектом» и попытались убить – но я умудрился сбежать.

Добровольно или нет, но вы приняли участие в медицинских, психологических или генетических экспериментах. На вас изучали работу мозга во сне, тестировали наркотики, проверяли устойчивость к стрессу или возможность программирования поведения. Возможно, вы родились в результате генетических экспериментов с вашими родителями, и это оставило заметный след. Как бы то ни было, вы ищите правду о прошлом и о себе самом.

Сопутствующие недостатки: Депрессия, Плохая репутация, Желание смерти, Смертельный враг, Фобия: кровь, клаустрофобия, животные, смерть, больницы, темнота, медицинские приспособления, Расстройство психики, Паранойя, Преследуемый, Зависимость, Множественная личность, Шизофрения, Сексуальный невроз, Подавленная психика.

Достоинства и недостатки

В каждом есть свой свет и своя тьма, и достоинства с недостатками отражают эти стороны персонажа. Недостатки усложняют жизнь и отнимают силы, в то время как достоинства открывают перед персонажем новые возможности. Приобретая недостатки, герой получает очки, которые можно потратить на достоинства или на навыки. В свою очередь, чтобы получить достоинства, можно тратить не только те очки, что получены с помощью недостатков, но и те, которые полагается тратить на навыки.

Не обязательно уравнивать затраты. Можно набрать больше недостатков, чем достоинств, чтобы потратить оставшиеся очки на навыки – однако у всего есть цена. Соотношение достоинств и недостатков влияет на психический баланс персонажа и при избытке недостатков существенно снизит его сопротивление стрессу и шокирующим событиям. В этом заключается соблазн темного пути – легкого, но уродующего душу.

Если же постараться склонить баланс в сторону большего количества достоинств, то персонажу придется пожертвовать очками, выделенными на навыки. Его психика будет более устойчивой, но сам он – ограничен в практических знаниях, которые отражены в игре с помощью навыков.

Достоинства и недостатки должны отыгрываться – они не просто способ получения или траты очков, а отражение поведения персонажа. Если у вас Фобия темноты, то вы будете стараться повсюду зажигать свет, а Благородство не позволит вам ударить женщину независимо от обстоятельств.

Нет никаких ограничений на число достоинств и недостатков, но не забывайте о здравом смысле. Слишком много врагов, скорее всего, приведут к ранней смерти, а избыток психических проблем запрет героя в психушке.

Выберите желаемые достоинства и недостатки и сложите отдельно сумму стоимости достоинств и сумму стоимости недостатков. Вычтите сумму стоимости всех недостатков из суммы стоимости всех достоинств, чтобы получить значение психического баланса. Не забывайте, что все оставшиеся после приобретения недостатков очки должны быть потрачены – не на достоинства, так на навыки. Равно как если вам не хватает очков на достоинства, их придется отнять из 150 очков, выделенных на навыки.

Упрощенное создание персонажа:

Получите 1к5 достоинств и 1к5 недостатков. Выбирайте их свободно, не тратя очки на приобретение достоинств и не получая очки за полученные недостатки. Посчитайте сумму стоимости достоинств и сумму стоимости недостатков, для получения психического баланса.

Пример:

Первым делом Гарри получает недостатки, связанные с нависшим над ним проклятием – с указанием числа очков, которые они дают.

Желание смерти возникло в его душе, когда погиб младший брат. С той поры он специально бросался в самые рискованные ситуации – его связи с французской разведкой и карьера детектива тому подтверждение. В душе Гарри знает, что виновен в смерти Саймона – и пытается заглушить память риском. Этот недостаток дает 10 очков.

Расстройство психики проявилось, когда Гарри осознал, что стал братоубийцей. Эта мысль грызла его, хотя он и пытался всеми силами забыть о случившемся. С той поры каждая смерть, которую он видел, напоминала о брате, как и молчаливая настороженность родителей – и Гарри просто запер эти воспоминания. Временами он даже сомневался, был ли вообще у него брат, а погибших считал виновниками собственной смерти. Этот недостаток дает 10 очков.

В Кошмарах Гарри видит своего брата и полчища крыс, заполняющие подвал. Он часто просыпается, дрожа, весь в холодном поту. Этот недостаток дает 5 очков.

Проклятие в семье Гарри приводит к тому, что старший сын всегда убивает своего брата. Это основная причина, по которой Гарри развелся после рождения первенца. Этот недостаток дает 20 очков.

Под влиянием работы и чувства вины, Гарри получил Зависимость, пристрастившись к алкоголю – единственному способу заглушить беспокойство. Этот недостаток дает 15 очков.

Клятву мести Гарри дал после гибели трех его коллег и друзей от рук неизвестных убийц. Он пытается выйти на их след и посчитаться, хотя и не знает, с кем придется схлестнуться. Этот недостаток дает 15 очков. Гарри до ужаса боится крыс и темных комнат (особенно подвалов), хотя может пересилить этот страх успешной проверкой Эго. Эти две Фобии дают ему $5 \times 2 = 10$ очков.

Итого сумма полученных недостатков равна 85 очков, которые можно потратить на достоинства или на навыки.

.Теперь следует внести в биографию Гарри эти изменения.

19 апреля 1961 – там же родился его брат Саймон. Проклятие пробудилось.

21 августа 1961 года – Гарри отправили в частную школу Нью-Йорка.

17 апреля 1965 – в Плезант Гроув его брат Саймон гибнет от несчастного случая по вине Гарри. Проклятие свершилось. Гарри под влиянием случившегося начинает страдать от Желания смерти.

22 апреля 1965 – Саймона похоронили на северном кладбище Плезант Гроув.

Август 1965 – Гарри возвращается в школу и пытается выбросить из головы факт смерти брата. Возникает Расстройство психики.

Сентябрь 1965 – Гарри начинают мучить кошмары. Никто из других мальчишек не хочет спать с ним в комнате, потому что Гарри часто кричит во сне. Он просит оставить на ночь включенный свет, но ему запрещают. Возникают недостатки Кошмары и Фобия: темнота.

Лето 1966 – приехав домой, Гарри спускается в подвал и запирает дверь изнутри. Он надеется победить свой страх – однако из угла выползает несколько крыс и мальчик с криками убегает прочь. Возникает Фобия: крысы.

Зима 1981 – во время работы в Нью-Йорке под прикрытием Гарри приходится применять пытки и убивать, чтобы сохранить инкогнито. Это так шокирует его, что Гарри начинает много пить. Формируется зависимость.

1983 – во время выполнения задания в Манхеттене напарников Гарри кто-то убивает. Гарри дает Клятву мести.

Недостатки

Недостатки – то, что отличает Культ от многих игр. Они открывают огромное пространство для отыгрыша и позволяют совместно с мастером создать сложный и реалистичный образ.

Вражда с животными

Все сухопутные животные ненавидят вас. Собаки рычат, лают и кусают, кони лягаются, а кошки пытаются выцарапать вам глаза. Нельзя сказать, что они впадают при виде вас в ярость – скорее просто всеми силами хотят избавиться от вашего присутствия. Если вы пытаетесь покормить питомца или животное в зоопарке, вам следует следить за своими руками, пока их не отгрызли. **Дает: 5 очков.**

Невезучий

Высшие силы не на вашей стороне. Лотерейные билеты становятся одним разочарованием, и Его Величество Счастливый Случай всегда обходит вас стороной. В ситуациях, когда все зависит от удачи, а не от навыков и характеристик, мастер кидает 1к20. При результате 5 и ниже происходит наихудшее возможное событие. Возможно, этот недостаток имеет сверхъестественное происхождение или же расстроенная психика вашего героя сама толкает его на поступки, которые не могут иметь удачливого завершения. Невезучие люди часто становятся изгоями – окружающие подсознательно ощущают, что с ними что-то не так. Кроме того, такие персонажи постоянно испытывают неуверенность, не ожидая ничего хорошего от любой ситуации. **Дает: 15 очков.**

Плохая репутация

Вас, мягко говоря, недолюбливают. Причины могут быть какие угодно, но люди относятся к вам с подозрением и враждебностью. Вам даже соль за столом не станут передавать, а ваши шутки вызывают у окружающих желание повесить вас на ближайшем дереве. **Дает: 10 очков.**

Проклятие

Вы не можете избежать своей судьбы. Как персонажу греческой драмы, вас суждено пасть жертвой неизбежного рока, и чем больше вы пытаетесь это предотвратить, тем быстрее исполнится мрачное пророчество. Мастер решает, в чем выражается это проклятие, как и то, почему оно пало на героя. Если оно затрагивает какой-то непродолжительный отрезок времени, то недостаток дает 10 очков, а при неограниченной продолжительности Проклятие приносит 20 очков. Вместе с мастером вам следует решить, знает ли герой о нависшем над ним роке.

Если вы хотите, мастер может не говорить вам, в чем заключается проклятие – это прибавит игре непредсказуемости и внесет детективный элемент. Точно так же, возможно снять проклятие, хотя это всегда требует серьезной жертвы со стороны персонажа. Проклятие не обязано воздействовать на персонажа каждую секунду – его могут запускать определенные ситуации. Оно может пробуждаться, когда герой оказывается в определенном месте, достигает какого-то возраста, переживает важные изменения в своей жизни (свадьбу, рождение ребенка) снижает психический баланс до определенной отметки или находится под влиянием особой даты (полнолуние, если луна в Козероге).

Проклятия могут наложить, но с другой стороны, персонаж и сам может подхватить его, касаясь проклятых или одержимых предметов или заключая сделки с темными силами. Вы можете придумать множество своих, уникальных проклятий, а мы в свою очередь, предоставим вам несколько примеров. **Дает: 10 или 20 очков.**

- Все ваши благие начинания приводят к злу.
- Вы всегда причиняете боль или приводите к смерти того, кого любите.
- Все ваши сбережения будут утрачены.
- Вы обречены после смерти попасть в ад.
- Ваши родственники и друзья погибнут от несчастного случая.
- Там, где вы живете, всегда происходят войны, эпидемии или стихийные бедствия.
- Вам не удастся прожить в одном и том же доме дольше пары месяцев.
- В определенный день (при рождении сына, в брачную ночь) вы умрете. Или вам суждена определенная смерть (пожар, дорожная авария, падение с моста).
- У вашего персонажа есть второе «я» - злобная сторона личности, пробуждающаяся в определенные моменты (ночь, полнолуние, после сильных переживаний). Вторая личность пытается сделать все, чтобы ваша жизнь превратилась в сущий кошмар.
- Все ваши хорошие поступки и достижения припишут другим, и вы не сможете ничего доказать.
- Ваша душа принадлежит Ангелу Смерти, Азгулю или иной сущности, которая заберет её, как только ваш психический баланс опустится до 50 и ниже.

Желание смерти

Вы не знаете страха смерти... или по крайней мере не хотите в нем признаваться. Смерть может произойти с кем угодно, но не с вами – такие слова звучат с ваших уст, но за ними скрывается пустота. Рискуя, где-то в душе вы мечтаете о гибели – возможно, все началось после смерти кого-то близкого или узнав, что неизлечимо больны. Вы

бросаетесь в самые опасные ситуации, абсолютно не заботясь, как будете выбираться, и прикрыта ли ваша спина. **Дает: 10 очков.**

Депрессия

Вам то и дело приходится прилагать усилия, чтобы сопротивляться чувству безнадежности и опустошенности. В любой ситуации вы замечаете только худшее и пытаетесь убежать от проблем. Если это не удастся, вы запиваете их таблетками или алкоголем. Обычно депрессия не возникает на пустом месте – за ней могут скрываться длительные неудачи и поражения из вашего прошлого. **Дает: 15 очков.**

Зависимость

Вы пристрастились к алкоголю, наркотикам или медицинским препаратам. Пока вы получаете свою дозу, все в порядке, но стоит вам остаться без очередной порции, как проблемы начинают нарастать, словно снежный ком. Зависимость глубоко засела в вас и не может быть изгнана одним желанием. В описании навыка Яды и Наркотики подробно рассказано, как различные вещества оказывают влияние на ваше тело и разум.

Стоимость недостатка зависит от легальности вещества, на которое вы подсели. Если оно в общедоступной продаже, то недостаток дает 15 очков. Если же продавать его противозаконно, то стоимость повышается до 20 очков. **Дает: 15 или 20 очков.**

Эгоизм

В любой ситуации вы в первую очередь думаете лишь о себе. Личные интересы застилают от вашего взора нужды других людей, а сострадание и забота для вас – лишь полезные инструменты управления, не более. Вам просто непонятно, зачем подставлять свою шею, чтобы спасти чью-то еще. Вас вряд ли полюбят, причем вы так и не сможете понять, почему – ведь напрямую вы не делаете никому зла. Вам просто нет до остальных никакого дела. **Дает: 5 очков.**

Фанатизм

Вы фанатично следуете какой-то идее, религиозной или идеологической. Все, что совершается во имя объекта вашей веры, становится автоматически правильным независимо от ситуации. Если вашей веры противостоит реальность – значит это неправильная реальность. Все несогласные с убеждениями – враги, достойные уничтожения или заточения до тех пор, пока они не познают благодать Единой Истины.

Фанатики видят мир черно-белым, прячутся за громкие слова и красивые лозунги и склонны к крайнему упрощению. Все, что не вписывается в их виденье, безжалостно отсекается. **Дает: 10 очков.**

Неприметный

Вы кажетесь настолько серым и заурядным, что люди просто не обращают на вас внимания. Пару недель без общения с человеком – и он даже не вспомнит о вас. Это приводит к отсутствию друзей, и единственные люди, кто поддерживают с вами отношения – члены семьи. При этом недостатке нельзя иметь Харизму выше 5. **Дает: 10 очков.**

Азартный игрок

Вы одержимы азартными играми и не можете пройти мимо казино или скачек, чтобы не попытать удачи. Более того, начав игру – вы не успокоитесь, пока не останетесь без гроша в кармане. При

приобретении недостатка определитесь с тем, какой вид азартных игр предпочитает ваш герой. Кроме того, вы не можете приобрести вместе с этим недостатком достоинство Удача. **Дает: 15 очков.**

Жадность

Вы одержимы деньгами и достатком. Ради их получения вы готовы пожертвовать здоровьем, семьей и друзьями, и щедрости не место в вашем поведении. **Дает: 10 очков.**

Преследуемый

Этот недостаток имеет множество разновидностей, в зависимости от того, кто все же преследует персонажа. В целом его можно разделить на следующие виды и приобретать их по отдельности или все вместе, если есть желание сильно усложнить жизнь герою.

- Преследуемый злыми силами: за вами охотятся сверхъестественные сущности. Возможно, это души погибших, мстящие любому, кого сочтут виновником своей смерти или призраки, мечтающие закончить незавершенные дела. Может это полтергейст, привлеченный вашими эмоциями, или даже демоны и твари из бездны, мечтающие сожрать вас. Цена незначительного и не сильно опасного духа равна 5 очкам. Сильные и враждебно настроенные призраки повышают стоимость до 10 очков. Монстры вроде демонов и иных опасных сущностей оцениваются в 15 очков. **Дает: 5 или 10 или 15 очков.**

- Преследуемый обществом/семьей: к вам относятся с явной враждебностью представители закона, местное население или ваша семья. Возможно, вы нарушили традиции вашей культуры или выдали семейные секреты. Может, вы относитесь к меньшинству, презираемому в данном обществе (гомосексуалист, иммигрант, политический экстремист). Это приводит к предвзятому отношению: ваш дом обыскивают, вас задерживают по малейшему подозрению или отказывают в получении визы, ваши выступления нещадно критикуются, а при приеме на работу возникают существенные трудности. В случае семьи ваши родственники не хотят видеть вас и всячески оскорбляют при встрече или молча игнорируют. **Дает: 10 очков.**

Невинно осужденный

Во всем плохом винят только вас. Если в комнате что-то разбилось, все взгляды повернутся в вашу сторону, даже если вы стояли в противоположном углу. У людей вокруг есть четкое мнение о том, что вы опасны, порочны и не заслуживаете ни малейшего доверия. Ваши добрые поступки могут преломить ситуацию на время, но даже тогда большинство окружающих будет считать, что вы специально пытаетесь ввести их в заблуждение показным благочестием. **Дает: 15 очков.**

Нетерпимость

Большая часть людей вокруг вас неполноценны. Их неполноценность может проистекать из взглядов, поведения или исторического наследия – но они все равно ущербны в ваших глазах. Нетерпимый подобен ксенофобу, но он направляет свое презрение не только против людей чужой культуры. Пол, возраст, профессия и социальный статус могут в равной мере быть объектами вашей враждебности. Объекты вашего презрения для вас всегда ведут себя глупо, их взгляды убоги, а роль в мире неоправданно завышена. Проявляя свою нетерпимость, вы часто

действуете или говорите, как настоящий фашист и люди вокруг это видят. **Дает: 10 очков.**

Уродливый

После несчастного случая или другой травмы ваша внешность была чудовищно изуродована. Значение Внешности теперь равняется 3, и неважно, каким оно было до происшествия. Теперь вы урод и вам с этим жить. Для получения недостатка ваша Внешность изначально должна равняться 10 или выше. **Дает: 15 очков.**

Мания

Вы помешаны на деталях, строите сложные планы и пытаетесь каждую секунду контролировать их выполнение. Если что-то занимает весь ваш интерес, то вы игнорируете любые доводы разума и погружаетесь в увлечение без оглядки. Люди с манией редко умеют распределять внимание между тем, что их увлекает и тем, что действительно важно, плюс склонны к мелочной детализации всего на свете. Очень часто они рвутся вперед без малейших сомнений, забывая обеспечивать себе надежный тыл. **Дает: 15 очков.**

Маниакально-депрессивный психоз

Вас то и дело бросает то в глубокую хандру, то и неконтролируемое перевозбуждение. Обычно каждая стадия занимает 2-3 месяца и наступает внезапно. Человек может ощущать себя полностью беспомощным и подавленным, не в силах лишний раз встать с дивана, а потом вдруг испытать чувство всемогущества. Маниакально-депрессивный психоз относится к заболеваниям, которые можно лечить медикаментозно и люди, страдающие им, могут смягчить тенденцию к перепадам настроения приемом препаратов. **Дает: 20 очков.**

Расстройство психики

Вы заиклены на какой-то мысли или действии. Это может быть мелочь вроде ходьбы только по центру тротуара или поистине серьезный сдвиг сознания, заставляющий переодеваться каждый час или вспоминать название всех дорожных знаков, мимо которых вы проходите. Мастер решает, насколько много очков дает этот недостаток, в зависимости от того, сколько времени он отнимает у персонажа. Расстройство психики не обязательно напрямую связано с событиями вашего прошлого – иногда любой шок может привести появлению весьма необычной заикленности.

Ниже приведены примеры возможных фиксаций сознания.

Естественно, это далеко не полный список – в мире существуют сотни различных форм Расстройства психики. **Дает: 5 или 10 или 15 очков.**

- Анорексия/булимия – заикленность на еде.
- Каннибализм – заикленность на поедании человеческой плоти.
- Чистота – заикленность на наведении порядка.
- Клептомания – неудержимая тяга к воровству.
- Одежда – заикленность на ношении определенной одежды.
- Коллекционирование – нездоровая охота за сбором коллекционных предметов.
- Мантры – обязательные ежедневные фразы и ритуалы поведения.
- Запоминание – привычка забивать голову ненужными фактами.
- Нумеромания – привычка считать окружающие предметы и действия.
- Нимфомания – заикленность на сексе.

- Заикленность на кумире – создание идола и подражание ему, желание знать каждый его шаг.
- Микромания – заикленность на незначительных деталях любого предмета.
- Пиромания – заикленность на поджигании всего, способного гореть.

Подавленная психика

Вы вытеснили какие-то события своего прошлого из памяти в глубины подсознания. Возможно, это было воспоминание о каком-то преступлении, которое вы наблюдали, стали его жертвой или участвовали в нем. В любом случае, оно настолько ужасно, что, только подавив свою память, вы способны сохранить здравый рассудок. Но, несмотря на все старания, воспоминание вновь и вновь пытается пробиться через барьер и исподволь гложет вас. Лишь помощь психиатра, гипноз или иная профессиональная помощь способны разблокировать этот участок памяти и позволить вам с ней смириться. Часто вытесненные воспоминания оборачиваются неврозами и фобиями. Если вы в детстве спустились в погреб и нашли свою мать мертвой, обвитой десятками змей, то вы, скорее всего, всю жизнь будете бояться змей и повалов, хотя и не вспомните почему. Фобия берется как отдельный недостаток, а Подавленная психика лишь обеспечивает наличие события, о котором ваш герой не хочет вспоминать. **Дает: 10 очков.**

Ошибочное опознание

Люди всегда путают вас с кем-то еще, например актером или преступником, и относятся соответственно. Возможно это не конкретная личность, а представитель определенной профессии – например, все могут считать вас телеведущим, хотя и не помнить, с какого вы телеканала.

Популярная личность дает 5 очков. Если вас принимают за кого-то опасного, вроде террориста или серийного убийцу, то этот недостаток дает 15 очков. В этом случае присутствующие постараются вызвать полицию, задержать вас или позвать на помощь охрану. **Дает: 5 или 15 очков.**

Смертельный враг

Кто-то хочет избавиться от вас любыми доступными способами. Это достаточно влиятельная личность, способная нанять убийц, послать письмо с ядом, подложить в машину бомбу, подставить вас перед полицией или уничтожить ваш бизнес и дом. Конечно же, вы будете сопротивляться, и часто поединок между смертельными врагами сводится к тому, кто же прикончит соперника первым. **Дает: 15 очков.**

Кошмары

Ваш сон тревожат ужасные видения, возможно, связанные с темной тайной из вашего прошлого. Вы просыпаетесь с криком, дрожа как осиновый лист, или страдаете бессонницей, не в силах заснуть от страха. В крайних случаях ваши кошмары могут обрести плоть и с их помощью в наш мир пройдут потусторонние сущности. **Дает: 5 или 10 очков.**

Клятва мести

Вы поклялись отомстить за то зло, что вам причинили. Вместе с мастером решите, кому вы мстите и за что конкретно. Вы не отступите от мести, если есть возможность и посвящаете большую часть своего свободного времени планам возмездия. **Дает: 5 очков.**

Паранойя

Вы верите, что люди тайно злоумышляют против вас. Это могут быть отдельные лица, группы или целые организации, но все они задумали недоброе в ваш адрес. Ваш телефон на прослушке, ваши письма вскрывают, а ваш дом наводнен скрытыми микрофонами. Машина у соседского дома принадлежит тайным агентам, посланным следить за вашими передвижениями. Лучше всего не выходить на улицу... но даже при этом они будут знать, где вы находитесь. Все ваши неудачи – плод их заговора, а те, кто убеждает, что никакой слежки нет – их люди. Обычно паранойя вырастает из-за непонимания или угнетения в детские годы. Иногда это следствие преследования, а иногда – ответ на неразрешимые вопросы. Если родители вашего героя бесследно исчезли, ему будет легко поверить во враждебные спецслужбы. **Дает: 15 очков.**

Фобия

Вы испытываете неконтролируемый страх перед предметом или ситуацией. Фобия может быть досадным недоразумением, причину которого вы научились избегать – или сущим адом при страхе таких заурядных объектов, как животные, противоположный пол или мухи. Легкая Фобия дает 5 очков и может быть подавлена успешной проверкой Эго. При успехе вы справляетесь со своим страхом и можете взаимодействовать с его источником. Тяжелая Фобия дает вам 10 очков и не позволяет сопротивляться страху. При приближении источника у вас начнется истерика, паника или потеря сознания. При катастрофической Фобии вы в придачу боитесь повседневных источников страха, вроде противоположного пола или выхода из квартиры.

Чаще всего Фобия основана на неприятных столкновениях с источником страха в вашем прошлом. Ниже приведены некоторые распространенные примеры этого недостатка. **Дает: 5 или 10 или 15 очков.**

- Гидрофобия – страх водоемов.
- Животные: выберете один вид, например, собаки или крысы.
- Кровь.
- Дети.
- Ограниченное пространство (клаустрофобия).
- Толпа (демофобия).
- Темнота (скотофобия).
- Дневной свет.
- Смерть (некрофобия, трупы, черепа, кладбища, морги, символика смерти).
- Грязь (рупофобия).
- Огонь (пирофобия).
- Болезни, вирусы.
- Святые места (хагиофобия).
- Насекомые (энтемофобия).
- Современные технологии (технофобия).

- Музыка, шум.
- Оккультные события.
- Резкие запахи.
- Открытые пространства (агорафобия).
- Противоположный пол.
- Растительность (определенный вид, вроде грибов и бурьяна).
- Секс.
- Змеи.
- Пауки (арахнофобия).
- Чужаки и чужая культура (ксенофобия).
- Подземные места (троглофобия).
- Сверхъестественные существа.

Скептицизм

Вы отказываетесь верить в то, что не подтверждено современной наукой. Магия и религия – лишь устаревшие суеверия, которым не место в серьезном анализе. Демонов и созданий тьмы просто не существует. Для вас тайные общества, приносящие жертвы темным силам – лишь кучка безумцев, которыми должна заняться полиция. Иными словами, вы заурядный, скептический человек, который любит раскладывать все по полочкам доказательств. Беда лишь в том, что мир вовсе не желает соответствовать вашим научным представлениям. **Дает: 15 очков.**

Шизофрения

Вы видите сквозь стены иллюзии и поэтому заработали славу безумца. Этот дар – или скорее, проклятие, невозможно контролировать. Вполне вероятно, ваша психика действительно получит серьезный надлом – потому что вам откроется слишком многое. **Дает: 20 очков.**

Сексуальный невроз

Ваши сексуальные влечения трудно назвать заурядными. Возможно, вы гомосексуалист или бисексуал. Вы можете быть фригидной, нимфоманкой, испытывать страх перед сексуальным актом или иметь сильную тягу к садомазохизму. Мастер решает, какие виды сексуальных предпочтений допустимы для игроков, а какие лучше оставить НИП: не стоит пропускать педофилов и сексуальных маньяков в качестве персонажей игроков. **Дает: 5 или 10 или 15 очков.**

Сексуальная притягательность

Вы настолько хороши собой, что люди противоположного пола (а также гомосексуалисты) не могут не думать о том, как уложить вас в постель. При беседе с ними вы замечаете их откровенные жесты и раздевающий взгляд, и любая беседа становится поводом познакомиться поближе. На первый взгляд это может казаться достоинством, но на самом деле вам придется иметь дело с множеством людей, имеющих на вас разные виды, а также их близкими и любимыми, которые увидят в вас конкурента. Кроме того, они хотят вас, не особо заботясь о том, чего хотите вы.

Чтобы взять этот недостаток надо иметь Харизму или Внешность в 15 и выше. **Дает: 10 очков.**

Множественная личность

В вашем сознании обитают две (а в редких случаях и больше) личности. Обычно они воплощают противоположные аспекты вашего характера и кардинально различаются во всем, кроме мелочей. Например, одна

личность может излучать силу и стремиться к достижениям, а вторая только и делает, что ноет о собственной беспомощности. Или в вас могут обитать жестокий садист и миролюбивый пацифист. Вместе с мастером надо решить, по какому принципу эти личности контролируют сознание: чаще всего большую часть времени доминирует одна, а в стрессовых ситуациях – другая. Или основная личность проявляется в рабочее время, а второй достается досуг. Учтите, что чаще всего личности не знают друг о друге и сам персонаж объясняет изменения в поведении простыми перепадами настроения. Часто этот недостаток возникает как результат совершения какого-то преступления, которое персонаж хочет вытеснить из памяти. **Дает: 15 очков.**

Обидчивость

Вы заводитесь по любому поводу. Любая критика ранит ваши чувства, делая того, кто её произнес, злейшим врагом. Любое оскорбление вызывает у вас желание прибегнуть к насилию или исподтишка сделать гадость в ответ. В стрессовых ситуациях вы первым теряете над собой контроль. **Дает: 5 очков.**

Невольный медиум

Вы необычайно уязвимы для вселения. Духи и демоны с легкостью могут общаться с вами или использовать ваше тело для своих нужд. Ваше сопротивление одержимости вдвое меньше, чем у обычного человека. Вдобавок, множество духов тянутся к таким людям, как вы, заметно усложняя жизнь не только вам, но и вашим близким. **Дает: 15 очков.**

Неудержимая ложь

Если недостаток дает 5 очков, то вы не мифоман, а просто человек, который без зазрений совести солжет, когда ему это выгодно. Вы обманываете, желая получить преимущество в конкретный момент, и не сильно раздумываете над последствиями. Естественно, это приводит к необходимости снова лгать, чтобы как-то поддержать сказанную ранее ложь – до тех пор, пока вы просто не увязнете в паутине обмана. Если ваша ложь раскроется, вы существенно испортите отношения с окружающими.

Если недостаток дает 15 очков, то вы настоящий мифоман, постоянно придумывающий истории из прошлого, вымышленных друзей и коллег, места работы и увлечения. Такие мифоманы уже не могут остановиться, однако их непросто раскрыть – обычно они сами искренне верят во все, что говорят. **Дает: 5 или 15 очков.**

В розыске

За вами охотятся влиятельные враги. Это могут быть члены темного культа, могущественная корпорация, каннибалы из провинциального города или полиция штата. Они вооружены и нападут с целью похищения или убийства в те моменты игры, которые выберет мастер. Если вас преследует один человек или незначительная организация, вроде мелкого ковена культистов, недостаток дает 5 очков. Если на ваш след встали многочисленные, но не влиятельные враги, это даст вам 10 очков. За 15 очков вас будет разыскивать мощная, хорошо организованная и вооруженная группа лиц со связями в эшелонах власти. **Дает: 5 или 10 или 15 очков.**

Достоинства

Достоинства выражают сильные стороны героев, их умение понять мир и людей, раскрыть себя с лучшей стороны. Иногда достоинства на первый взгляд приносят больше проблем: например, Кодекс чести, Правдолюб и Щедрость могут потребовать больше расходов или ограничить действия персонажа. Однако они помогают восстанавливать психический баланс, чувствуя себе добропорядочным и добродетельным человеком. Поскольку тьма прорастает изнутри, поддержание внутренней порядочности – единственное, что может выполоть её ростки. Эти достоинства также могут помочь вам завести друзей, в том числе и влиятельных, и заслужить их уважение.

Пример:

Гарри получает подходящие к его биографии преимущества, в сумме на 65 очков.

Он придерживается Кодекса чести – для Гарри это единственный способ сохранить здравый рассудок в жестоком мире. Гарри больше никогда не причинит вреда женщине или ребенку, не станет использовать пытки и не возьмется за сомнительное поручение. Это достоинство стоит 5 очков.

У Гарри есть Влиятельные друзья: знакомые из французской разведки, полицейская верхушка Нью-Йорка, военный генерал, и элита криминального подполья. Это достоинство стоит 15 очков.

Внутреннее равновесие – прирожденное свойство нашего героя. Это достоинство стоит 20 очков.

В ходе работы Гарри развил Шестое чувство – без него трудно выжить во враждебном окружении. Это достоинство стоит 15 очков.

Наконец, в Иностранном Легионе его обучили Сопротивлению пыткам. Это достоинство стоит 10 очков.

Биография Гарри пополняется новыми фактами.

1969 – в Нью-Йорке Гарри поступает в военную академию.

1970 – во время учебы соседом Гарри по общежитию становится будущий начальник полиции Нью-Йорка. Они остаются друзьями даже после ухода Гарри из академии.

1970 – в Нью-Йорке он покидает академию и вступает в Иностранный Легион.

1972 – во время службы в Иностранном Легионе Гарри знакомится с Бертраном Боневвилем, французским шпионом, который в конце семидесятых станет работать в Интерполе. У Гарри появляются связи с французской разведкой, которая иногда привлекает его к своим миссиям на территории США.

1970-1974 – Гарри воюет на территории республики Чад и получает звание лейтенанта.

1974 – он возвращается в США и поступает на работу в полицию. Гарри попадает в плен к наркоторговцам и его жестоко пытают. Выучка Иностранного Легиона помогает выдержать допросы.

1975-1977 – во время работы Гарри развивает Шестое чувство.

1975-1977 – в Нью-Йорк Гарри заслуживает уважение местного криминального босса Полковника Момба.

1983 – медленно спиваясь, чтобы заглушить чувство вины, Гарри решает больше не пачкать своих рук. Он получает Кодекс чести.

1984 – работая под прикрытием для уничтожения черного рынка и экстремистских группировок (совместная операция Интерпола,

французской разведки и полиции Нью-Йорка), Гарри заводит близкие отношения с Мари Савваж, поставщицей нелегального оружия.

Альтруизм

Истинное бескорыстие – редкая добродетель. Вы помогаете всем, кто в этом нуждается, жертвуя своими удовольствиями и удобствами. Собственные интересы стоят для вас на последнем месте. **Стоит: 5 очков.**

Дружба с животными

У вас прирожденный талант ладить с животными. Ваше присутствие самом по себе успокаивает их, и даже хищники не нападут на вас – разве что в случае самозащиты. Лошади никогда не вышвырнут вас из седла, а натравленные преступниками кровожадные доberman будут лизать ваши руки. Также, влияние этого достоинства распространяется и на тех людей, которые действуют во власти животным инстинктов – они тоже будут расположены к вам. **Стоит: 15 очков.**

Творческий талант

Вы имеете дар художника, музыканта, скульптора, поэта, писателя, танцора или любого друга деятеля искусства. Для повышения соответствующих навыков вы тратите лишь половину необходимых очков. **Стоит: 10 очков.**

Внутреннее равновесие

Ваши тело и разум пребывают в гармонии, что встречается довольно редко в современном мире. Это позволяет вам тратить вполуполу меньше очков на повышение Медитации и Боевых Искусств. **Стоит: 20 очков.**

Благородство

Вы – настоящий рыцарь, который никогда не оставит в беде невинных и не поднимет на них руку. Он не позволит леди страдать... хотя сам может решать, кого считать леди (но все же не меньше половины знакомых дам должны подходить под это определение). Для женщины это достоинство выразиться в заботе о детях, уделяя нуждам чужих не меньше, чем своим. Выбирая между угрозой жизни кому-то из своих подопечных и своей собственной, Благородный персонаж всегда готов рискнуть собой. **Стоит: 5 очков.**

Кодекс чести

Вы сурово следуете правилам поведения. Возможно, это ваши религиозные убеждения, запрещающие вредить окружающим, лгать и жадничать. Или же рыцарские законы, требующие от вас скромности, стойкости, справедливости и готовности вступить за невинных и за своих близких. Обязательно запишите правила вашего кодекса, если приобретаете это достоинство. **Стоит: 5 очков.**

Культурная гибкость

Вы полностью противоположны ксенофобу. Люди любой расы, статуса, дохода или социального статуса для вас в равной цене. Вы можете свободно общаться с ними, без малейшего инстинктивного недоверия или отвращения к их традициям, взглядам или внешности. Это достоинство не дает вам каких-то особых знаний о чужих культурах (за что отвечает навык Путешествие). Вам просто намного легче избежать культурного конфликта благодаря собственному уважительному отношению и тактичности. **Стоит: 10 очков.**

Эмпатия

Это способность понимать чувства других людей и даже животных. Вы всегда знаете, как окружающие к вам относятся, и как их лучше всего расположить. Наличие достоинства не означает, что все вокруг влюбятся в вас с первого взгляда, но первое впечатление о вас будет складываться в положительную сторону. **Стоит: 5 очков.**

Сопротивление холоду/жаре

Вы необычайно выносливы и получаете лишь половину урона от холода и жары. **Стоит: 10 очков.**

Сопротивление голоду/жажде

Вы куда легче большинства людей переносите голод и жажду, получая от них лишь половину урона. **Стоит: 10 очков.**

Сопротивление боли

Вы можете выдержать ужасающую боль, даже не поморщившись. Вам не нужно делать проверку Телосложения, чтобы сопротивляться потере сознания, но это не делает вас неуязвимым перед ранами. **Стоит: 15 очков.**

Сопротивление пыткам

Вас невозможно расколоть на допросе. Какие бы методы не применялись, вы все равно не сдадитесь. Кроме того, вы всегда можете сделать проверку против половины Телосложения, чтобы избежать потери сознания. **Стоит: 10 очков.**

Усиленное восприятие

Вы обладаете способностями, чаще всего встречающимися у шизофреников – видите сквозь стены иллюзий, улавливаете отголоски прошлого и будущего и можете говорить с мертвыми. Но, в отличие от страдающего шизофренией, вы полностью контролируете эту способность. Это не значит, что увидеть будущее так же легко, как включить радио. Видение приходят непрошенными, но вы можете их подавить, если они вам мешают, и относитесь к ним без лишнего страха. Мастер определяет конкретное содержание того, что вы видите, но вы можете сказать ему, что конкретно ищите своим прояснившимся зрением. **Стоит: 10 очков.**

Всепрощающий

Полная противоположность мстительных людей, вы можете простить любое зло, совершенное в ваш адрес. Это позволяет окружающим лучше относиться к вам и уменьшает их враждебность. **Стоит: 5 очков.**

Склонность к языкам

Вы прирожденный полиглот и выучиваете новые языки по половинной цене. Также, время на основании приобретенного языка уменьшается вдвое. **Стоит: 10 очков.**

Хорошая репутация

Все знают вас как заслуживающего уважение джентльмена или леди. Для вас не составит труда получить рекомендации, остаться вне подозрений или оформить кредит. **Стоит: 10 очков.**

Правдолюб

Вы привыкли говорить только правду и ничего, кроме правды. Даже ради получения выгоды вы не опуститесь до лжи и окружающие это знают, благодаря чему ваши слова имеют особый вес. **Стоит: 5 очков.**

Влиятельные друзья

Ваши друзья занимают руководящие должности. Возможно, они политики, бизнесмены, чиновники или шоумены – кто угодно со связями и финансовыми возможностями. Пропишите этих друзей в своей биографии, их число обычно не превышает 2-3 – близких друзей всегда мало. **Стоит: 15 очков.**

Интуиция

Вы умеете считывать язык телодвижений ваших собеседников, на ходу подбираете нужные слова и ориентируетесь в недомолвках. Вам просто невозможно солгать, и вдобавок, вы прекрасно анализируете человеческое поведение. Понаблюдав за пьяной компанией, вы легко угадаете, кто из них готов полезть в драку, кто первый убежит в страхе, а кто будет пытаться решить все мирно. Это действует и на уровне государств, так что вы можете предсказывать начало войн или крупные политические кризисы. **Стоит: 15 очков.**

Щедрость

Вы готовы отдать последнюю рубашку нуждающимся. Материальное богатство не имеет для вас значения и вы способны пожертвовать любыми благами, если того требует ситуация. Вы подаете милостыню, занимаетесь благотворительностью и готовы жить скромно, чем завоевываете немало друзей. **Стоит: 5 очков.**

Удача

Судьба на вашей стороне. В ситуациях, когда все зависит от удачи, а не от навыков и характеристик, мастер кидает 1к20. При результате 10 и ниже происходит наилучшее возможное событие. **Стоит: 20 очков.**

Магическая инициация

Это толчок для ваших внутренних сверхъестественных резервов, условие, при котором магия и оккультные практики становятся чем-то большим, чем бессмысленными обрядами. Без этого достоинства невозможно применять ни один вид магии, о которых будет рассказано позднее.

Кроме того, вы обладаете неким внутренним компасом, указывающим на присутствие сверхъестественного в людях, предметах или местах. Вы замечаете искру сверхъестественного там, где другие предпочитают отводить глаза. И наконец, вы видите ауры окружающих. Их цвета многое говорят вам и перечислены ниже. Чтобы взять это достоинство нужно обладать психическим балансом ниже -25 или выше +25. **Стоит: 20 очков.**

Цвет ауры	Значение
Бледно-белый	Неживое существо
Ярко-белый	Чистота, высокий психический баланс или жизнь после смерти (призраки)
Желто-белый	Близок к смерти
Желтый	Страх, паника
Оранжевый	Жизнь, положительный психический баланс
Красный	Агрессия
Темно-красный	Секс, чувствительность
Фиолетовый	Психоз, помешательство, расстройства психики
Голубой	Ярость, отрицательный психический баланс

Пурпур	Зависть, жадность, ненависть
Бледно-черный	Зло, садизм
Серый	Болезнь, страх
Ярко-черный	Ярость, очень низкий психический баланс (-100 и ниже)
Золотой	Очень высокий психический баланс (+100 и выше)

Математический дар

Вы легко справляетесь с вычислениями и логическими выводами, производите в уме даже сложные расчетные действия. Для повышения навыков, связанных с точными науками (математика, логика, физика, статистика) вы тратите лишь половину необходимых очков. **Стоит: 10 очков.**

Материнский инстинкт

Вы оказываете умиротворяющее влияние на детей, подростков и представителей своего и чужого пола, которые младше вас по возрасту. В вашем присутствии они забывают про агрессию и склонны выслушивать ваши доводы. Это не сексуальность - ваша аура заставляет воспринимать вас в роли матери (или отца), как надежного, понимающего и авторитетного человека. Несмотря на название, это достоинство могут приобретать и мужчины (отцовский инстинкт). **Стоит: 5 очков.**

Пацифизм

Насилие - зло и не может быть оправдано ни одной причиной. Вы отказались от агрессии и не собираетесь нарушать это правило даже ради самозащиты. Это достоинство часто вызывает непонимание окружающих, но также служит причиной уважения и возникновения мнения о вас, как об истинном гуманисте. **Стоит: 5 очков.**

Соппротивление болезням

Ваша здоровье крепко и вы никогда не болеете. Кроме того, вы получаете лишь половину урона от ядов и наркотиков. **Стоит: 15 очков.**

Шестое чувство

У вас часто возникают верные предчувствия, касающиеся плохих и хороших событий, надвигающихся на вашу жизнь. Холодок по спине подскажет, что за дверью, которую вы собираетесь открыть, стоит кто-то с большим топором. Головная боль остановит вас от полета на самолете, которому суждено разбиться. Это предчувствие не сообщает детали и не раскрывает мотивы людей - оно лишь сообщает, если что-то важное для вас произойдет в ближайшее время. **Стоит: 15 очков.**

Психический баланс

От психического баланса зависит ваша сопротивляемость пугающим событиям и реакция на шокирующие ситуации. Его значение напрямую связано с достоинствами и недостатками. Вычтите сумму стоимости всех недостатков из суммы стоимости всех достоинств, чтобы получить значение психического баланса. Если это отрицательное значение, значит у вас отрицательный психический баланс.

Когда персонаж сталкивается с чем-то ужасным, он делает проверку на Эго. При её неудаче, персонаж с отрицательным психическим балансом испытывает немалые проблемы. Он утрачивает контроль над своими чувствами и действует во власти недостатков. Чем ниже психический

баланс, тем больше времени он проведет в подобном состоянии. При крайне низком балансе персонаж может сойти с ума, а при значении ниже -75 потусторонние силы способны преобразить его тело в нечто чудовищное.

Высокий баланс защищает персонажа от паники и шока. Такой герой не склонен терять голову даже после встречи с пугающими моментами и плохо поддается потустороннему влиянию.

Подробнее эти правила будут рассмотрены позднее, пока же вам достаточно понять, как баланс влияет на поведение.

Упрощенное создание персонажа: ничем не отличается от обычных правил. Вы все также вычитываете разницу между суммами.

Отрицательный баланс

Низкие значения баланса затрагивают сначала разум, а затем и тело.

Такие люди скользят на грани безумия и с трудом принимаются членами общества. Здесь мы кратко опишем основные эффекты, а значения ниже -100 будут раскрыты в главе, посвященной

Пробуждению. Нежелательно, чтобы на начало игры персонажи имели баланс ниже -25.

-15 Вас окружает слабая аура, вселяющая тревогу в детей и животных.

-25 Вы можете получить достоинство Магическая инициация.

Психиатрическое обследование выявит у вас расстройства в поведении.

-50 Любая беседа с психиатром покажет, что вы психически больны.

-75 Вы полный псих. Попадая в шоковую ситуацию, вы становитесь уязвимы для потусторонних сил, и ваше тело может мутировать.

Персонаж способен приобретать ограничения точно так же, как получал недостатки. Отношения с окружающими становятся проблематичными, а все близкие связи рвутся.

-100 За каждую единицу ниже -100 вы вычитаете 1 из стоимости всех достоинств. Когда стоимость полностью исчерпана, вы утрачиваете это достоинство (например, при -115 вы утрачиваете все достоинства, чья цена 15 или ниже). Исчезновение достоинства не меняет психический баланс и не возвращает потраченные на его приобретение очки. Вы всегда действуете во власти своих недостатков, а ваша светлая половина обретает форму сияющей фигуры, пытающейся вступить с вами в общение (подробнее в главе, посвященной Пробуждению).

Положительный баланс

Крайне высокий психический баланс так же выделяет персонажа из числа обычных людей, хотя и не несет заметных негативных последствий.

+15 Вас окружает слабая аура, умиротворяющая детей и животных.

+25 Вы можете получить достоинство Магическая инициация. Для всех окружающих вы гармоничный и уверенный человек.

+50 Вы прирожденный эмпат и люди рядом с вами чувствуют себя в полной безопасности.

+75 Люди с психическим балансом до -100 любыми способами избегают вашего общества. Ни одно существо с психическим балансом от +75 до -250 не может вселиться в вас.

+100 Вы автоматически получаете достоинства Внутреннее равновесие, если еще не имеете его. Существа с психическим балансом от 0 до -200 избегают вас всеми доступными способами. За каждую единицу выше +100 вы вычитаете 1 из цены всех недостатков. Когда цена полностью исчерпана, вы утрачиваете этот недостаток (например, при +115 вы

утрачиваете все недостатки, чья стоимость 15 или ниже). Исчезновение недостатка не меняет психический баланс и не отнимает полученные с его помощью очки. Вы никогда не примените силу и не станете вести себя агрессивно независимо от ситуации, а ваша темная сторона, в обличье черной тени, обязательно станет преследовать вас.

Изменения психического баланса

Значение баланса можно изменить очками опыта, а также некоторыми методиками, о которых будет рассказано позднее.

Пример:

Сумма достоинств Гарри 65, сумма недостатков 85. Вычитая из достоинств недостатки, он получает -20. Это означает, что баланс Гарри отрицательный и сам он довольно неуравновешенный человек. В стрессовой ситуации его недостатки могут взять верх над доводами разума. При понижении баланса еще хотя бы на 5 с точки зрения медицинского специалиста у Гарри будет диагностировано расстройство психики.

Предыстория: Если посмотреть на то, в какие годы Гарри получал недостатки и достоинства, станет заметно, что в юности у него был крайне низкий баланс. В двенадцать лет он равнялся -40, постепенно повышаясь до нынешнего уровня. Мастеру не стоит забывать, что люди, которые знали Гарри подростком, помнят о его нездоровом поведении и будут относиться соответственно.

Навыки

Свет и колонки данных скользили по довольному лицу Марии в темной спальне. Пальцы плясали по клавиатуре с почти неразличимой скоростью, а сочные губы не покидала легкая улыбка. Она была в своей стихии, парила на волнах блаженства, погрузившись в дело, которому отдавала себя без остатка. Когда родители подарили ей компьютер и модем, Мария выходила из спальни разве что поесть. Взлом сайтов и баз был её призванием, и всего за год она превратилась в одного из лучших хакеров, особенно для своего юного возраста. Никто не знал, чем она занималась на самом деле, но семья облегченно вздыхала, что девушка не гуляет допоздна и избегает дурных знакомств. Марии не нужно было признание – мысль о том, что она лучшая, позволяла обходиться без дополнительного воодушевления. Как шпион в сердце вражеской страны, она не ждала наград, кроме самого удовольствия от процесса взлома.

Экран мигнул, высветил меню базы данных компании, которая недавно попала ей на глаза. Небольшое предприятие – девушка не рисковала связываться с крупнейшими корпорациями из своего домашнего компьютера. Родители явно не одобрили бы, если полиция вышибет двери в поисках их дочери. Настоящий хакер должен быть осторожен, и девушка в полной мере разделяла этот тезис. Она смирала аппетиты, зная, что когда-нибудь ей на крючок попадется и крупная рыба. Её теперешняя добыча называлась Передовые Технологии и только открылась в их городе. Правда, система защиты потрясла даже повидавшую виды компьютерную взломщицу – потребовалось две недели, чтобы нащупать лазейку.

Сводки информации текли по экрану. Имена, даты рождения, адреса сотрудников и партнеров – вся их жизнь проносилась в обрамлении мерцающего света монитора. Мария выбрала раздел бизнес-плана и целый лист имен открылся на весь экран. Девушка нахмурилась – здесь

были деятели культуры, политики и социальные активисты, большинство - известные и заслуживающие уважения люди. И напротив каждой фамилии стояло одно слово - УБИТЬ.

Он вздрогнула, в ужасе от того, на что наткнулась. Внезапно монитор мигнул и информация растворилась. Прозвучал сигнал звукового оповещения - кто-то в компании засек взлом.

Дрожащими руками Мария выдернула шнур, обесточив и компьютер, и модем. Она забилась в угол утонувшей во тьме спальни и дрожала, обхватив руками плечи. Удалось ли им понять, откуда произошло проникновение? Девушка не знала - но догадывалась, что они сделают, если найдут её...

Есть три вида навыков: основные, общие и академические. Основные доступны каждому, поэтому их стартовое значение равно 3 для всех без исключения, и персонаж владеет ими по умолчанию. Общие и академические - это те навыки, которые мы приобретаем на протяжении жизни или обучения. Чтобы получить любой из академических навыков, нужно иметь Образованность 13 или выше. Выберите желаемые навыки в соответствии с рекомендациями архетипа и предысторией вашего персонажа и запишите их в лист вашего героя. Туда же поместите и все основные навыки со значением 3, которое вы сможете повысить или оставить так, если пожелаете.

Новые навыки: приведенные в книге навыки не исчерпывают все возможности, которыми может заниматься персонаж. Такая экзотическая деятельность, как хакерство, игровой дизайн или управление сектой может требовать расширения списка навыков. Вы вместе с мастером вправе создавать новые навыки, если считаете, что ни один из перечисленных не подходит для вас. В остальном эти новообразованные навыки ничем не будут отличаться.

Очки навыков: тратятся на приобретение значения навыков. Стартовые персонажи получают 150 очков, плюс очки от приобретенных недостатков, минус очки, потраченные на достоинства. Хотя это число считаете нормой для большинства персонажей, мастер может принять и другое стартовое значение. Заурядные персонажи получают 100 очков, опытные профессионалы начинают с 200, а выдающиеся герои имеют на старте 250 очков. Мастер может разрешить и большие величины, если считает это необходимым. Одно очко повышает на единицу выбранный навык, если только у персонажа нет достоинства, позволяющего повышать навыки по половинной цене. Тогда за одно очко герой получит две единицы подходящего навыка (например, персонаж с Математическим даром тратит 3 очка на Математику и получает значение этого навыка 6). Однако учтите - по этой цене персонаж может повышать навык до максимума, равного соответствующей характеристике, связанной с навыком (Например, персонаж с Проворством 15 может повышать Лазанье до 15, потратив на это 15 очков навыков). Если вы хотите поднять навык выше этого предела, вам придется платить по три очка навыка за единицу. (Например, чтобы поднять то же Лазанье до 20, персонаж с Проворством 15 должен потратить всего $15 + 5 \cdot 3 = 30$ очков). Здесь уже не играют роли достоинства - после достижения предела, равного характеристике, все герои в равной степени должны платить цену три очка за единицу навыка.

Все это отражает зависимость навыков от личных данных. Если ваше Проворство 20, то вам будет легко поднять до той же величины акробатические способности, но при Проворстве 7 это потребует куда больше времени и сил, что и отражается в возрастающей цене.

Мы рекомендуем не начинать игру со значениями навыков выше 20. Да, их возможно повышать и до больших уровней, как часто происходит с выдающимися учеными или элитными спортсменами, но для начинающего героя вполне хватит и 20.

Упрощенное создание персонажей: выберите два навыка со значением 18, два со значением 15 и восемь со значением 10. Можете взять навык Боевые Искусства как один из навыков со значением 15. При выборе навыков опирайтесь на архетип в первую очередь, а уж затем на личные предпочтения – упрощенные персонажи редко демонстрируют что-то нестандартное.

Если среди ваших достоинств есть те, что позволяют брать навыки по половинной цене, просто добавьте еще один навык со значением 15 из числа подходящих к достоинству. Неважно, сколь много у вас этих достоинств – лишь один навык добавляется.

Основные навыки: даже если вы не учились этим навыкам, вы все равно имеете шанс в них преуспеть. Базовое значение основных навыков равно 3, и вы начинаете оплачивать очками навыков только дальнейшие уровни, если хотите поднять значение выше.

Общие навыки: навыки, получаемые с помощью практики, но при этом не требующие особого обучения. Изначально они равны 0 и их может брать любой персонаж.

Академические навыки: чтобы получить любой из академических навыков, нужно иметь Образованность 13 или выше. Это отражает потраченные на образование годы, хотя в остальном навыки ничем не отличаются от общих.

Иногда один академический навык имеет разные специализации. Все они приобретаются как отдельные навыки. Кроме того, наличие академических навыков вовсе не значит, что вы проводили годы своей жизни в университетах. Возможно, это результат самообразования или вечерних курсов.

Оружейные навыки: за каждый вид оружия отвечает отдельный навык, например, Ручное Оружие покрывает все виды вооружения, из которого можно стрелять одной рукой (пистолеты, револьверы). Навыки для метального оружия и оружия ближнего боя связаны с Силой, это следующие навыки: Кинжал, Метательное Оружие, Ударное Оружие, Древковое Оружие, Меч, Кнуты и Цепи, Топор. Оружие дальнего боя чаще всего связано с Проворством: это навыки Автоматическое Оружие, Винтовки и Арбалеты, Лук, Ручное Оружие, Тяжелое Вооружение. Рукопашный бой связан с двумя особыми навыками: Безоружный Бой и Боевые Искусства.

Все оружейные навыки относятся к основным, что значит – у вас всегда есть значение минимум 3 в каждом из них.

Оружейные маневры: это особые навыки, расширяющие возможности использования оружия. Эти навыки дают шанс выстрелить дважды в раунд или необычайно быстро выхватить пистолет, и относятся к общим, по умолчанию равнясь 0.

Языки: все персонажи говорят, читают и пишут на своем родном языке. Любые другие языки приобретаются как отдельные навыки, и каждый из них дает вам те же возможности. Чаше всего эти навыки не будут особо высокими (персонаж со значением 1 будет понимать язык точно так же, как и тот, чье значение 20), но проверка навыка осуществляется для диалектов, сложных словесных конструкций, языковых каламбуров и многозначительности. В случае если вам нужна такая проверка для родного языка – используйте Образованность.

Значение навыка: это то число, против которого вы совершаете проверку 1к20. Если результат броска меньше или равен навыку, то действие успешное – в противном случае вас ждет неудача.

Эффект: если действие успешное, вычитите из значения навыка результат броска и получите разницу. Чем она больше, тем более удачно вышло исполненное действие. Эффект 0 означает, что вы едва-едва смогли совершить задуманное, а эффект 20 и выше – что результат превысил ваши самые смелые мечты. Мастер сам решает, в чем выражается разница между эффектами, вам же достаточно помнить – чем выше разница, тем лучше для персонажа.

Также мастер может решить, что какое-то действие достаточно трудное, и установить минимальный эффект для успеха. Например, при поиске информации определенные факты могут раскрываться на разных значениях эффекта. Или балансируя на карнизе Эйфелевой башни, вам могут потребоваться достаточно высокие значения эффекта, чтобы сделать что-то еще, кроме стояния на месте. Персонаж при успехе на проверке, но недостаточно высоком эффекте не достигает цели, хотя его действия поначалу кажутся удачными. Вы вроде бы успешно проникли в подземный склеп... но поняли, что ваша маскировка не так хороша, как хотелось бы – когда Азгули окружили вас со всех сторон.

Есть примерные описания эффекта, но для каждого броска мастер может применять свою градацию. Чем выше эффект, тем лучше результат – всегда помните это простое правило. Ниже приведены примеры для навыков, связанных с поиском информации (Сбор Улик, История, Поиск Информации, Компьютеры, Оккультизм), движением (Уклонение, Скрытность, Плавание, Акробатика) и артистизмом (Маскировка, Ремесло, Журналистика, Рисование/Лепка, Роль)

Эффект (разница между успешным броском и необходимым числом)	Результат можно считать	Поиск информации
0	плохим	Почти ничего полезного
1-5	терпимым	Некоторые интересные, но неполные факты
6-15	нормальным	Важные данные, которые вам нужны
6-20	хорошим	Почти вся доступная информация и вы знаете, где искать

		оставшуюся
21-25	Очень хорошим	Вся доступная информация и намеки на нечто большее
26-29	выдающимся	То, что большинство не знает
30+	невероятным	То, что не знает никто в мире, кроме вас

Эффект (разница между успешным броском и необходимым числом)	Результат можно считать	Движение
0	плохим	Вы больше обманываете себя, чем преуспеваете
1-5	терпимым	Легкие упражнения и при удачной ситуации – небольшой подвиг
6-15	нормальным	Все обычные упражнения и некоторые героические трюки
16-20	хорошим	Героические упражнения для вас не проблема
21-25	Очень хорошим	Даже самые сложные задачи по силам, а героические трюки для вас рутина
26-29	выдающимся	Мировой уровень – все, что по силам человеку
30+	невероятным	Вы безупречны и можете практически все на грани фантастики

Эффект (разница между успешным броском и необходимым числом)	Результат можно считать	Артистизм
0	плохим	Даже друзья с сомнением относятся к вашему творчеству
1-5	терпимым	Неплохо с точки зрения посторонних и производит впечатление на друзей

6-15	нормальным	Искра профессионализма, впечатляющая окружающих и приводящая в восхищение друзей
6-20	хорошим	Восхищение профессионалов, а ваши друзья в экстазе
21-25	Очень хорошим	Даже профессионалы шокированы, и практически невозможно подделать ваш стиль
26-29	выдающимся	Вы лучший в мире в своем деле
30+	невероятным	Вы уникум, живая легенда, которую запомнят в веках

Возможно, кто-то пытается противодействовать персонажу. Например, если персонаж крадется мимо настороженного охранника, важно не только понять, успешно ли персонаж не привлекает внимания, но и то, насколько бдителен охранник.

В этом случае игрок делает проверку за своего персонажа, а мастер – за охранника. Если один прошел проверку, а другой – нет, то очевидно, чье действие будет успешным. Если успех получили оба, то побеждает тот, у кого выше эффект. При равном значении эффектов преимущество отдается игроку. Если соревнуются два игрока и вышла ничья, то они повторяют проверку, пока не определится победитель.

Пример:

Гарри пробирается по складу военных боеприпасов, принадлежащему немецким неонацистам. Его Скрытность равна 15, он совершает проверку, бросая 1к20, и получает 8. Разница между 15 и 8 составляет 7, что соответствует эффекту нормального результата. Охранник делает свою проверку Восприятия. Его Восприятие равно 12, а выбрасывает охранник 11. Эффект равен 1, что меньше, чем у Гарри. Наш детектив-шпион успешно пробирается мимо ящиков, заходя за спину охраннику, чтобы оглушить его одним быстрым ударом в затылок.

Автоуспех: для большинства заурядных ситуаций совершать проверку нет никакой необходимости. Бессмысленно кидать проверку Вождения, отправляясь на машине на работу – но если вы петляете зигзагами по скоростной трассе, одновременно отбиваясь от маньяка с топором на заднем сидении, то проверка будет актуальной. Старайтесь сократить броски в игре до тех ситуаций, где действие встречает чье-то сопротивление или имеет серьезный шанс неудачи. Мастеру следует чаще руководствоваться здравым смыслом, а не решать все с помощью проверок – множество бросков тормозят игру.

Бонусы и штрафы: некоторые вещи выполнить сложнее, в то время как иные – проще. Это отражают бонусы и штрафы, обычно равные от 1 до 10. Когда что-то дает бонус: снаряжение, ситуация или

благоприятные условия, персонаж прибавляет при проверке к значению навыка или характеристики бонус от 1 до 10, увеличивая шанс на успех. Если что-то мешает, он вычитает от 1 до 10 из значения навыка или характеристики, уменьшая шансы. Мастер определяет бонусы и штрафы для всех ситуаций, но и игроки могут напоминать ему, если считают, что какие-то вещи более привычны вашему персонажу, или же ситуация совпадает с его недостатком или достоинством. В некоторых случаях мастер может дать бонус за отыгрыш и хорошее описание подготовки к действию.

Выдающийся успех и провал: самый высокий и самый низкий из возможных результатов броска всегда означают вмешательство случая в ситуацию. Если на кубике при проверке навыка или характеристики выпало 1, то это выдающийся успех. Прибавьте к эффекту +10 дополнительно к прочей разнице значений. Выпавшая 20 – провал. Проверка не только автоматически неудачна, но и несет за собой какие-то тяжелые для персонажа последствия на усмотрение мастера.

Пример:

У Гарри 170 очков навыков (150 базовых и разница в 20 от недостатков). Опираясь на архетип (если быть точным, то на два: Агента и Частного Детектива) и здравый смысл, Гарри получает навыки, при этом указывая связанную с ними характеристики и максимальное значение навыка (зависящее от характеристики). Помните про то, что некоторые навыки (вроде Боевых Искусств) для Гарри идут по половинной цене из-за Внутреннего равновесия, а основные навыки по умолчанию равны 3.

Навык	Максимальное значение	Значение навыка	цена
Арабский Язык	15	15	15
Автоматическое Оружие	18	15	13(основной)
Прослушка	15	10	10
Кинжал	15	14	11(основной)
Испанский Язык	15	10	10
Допрос	12	10	10
Метание	15	3	0(основной)
Прятанье	10	3	0(основной)
Контакты: разведка	12	12	12
Вожделение: машина	10	10	10
Поиск	10	3	0(основной)
Фехтование	15	3	0(основной)
Метательное Оружие	15	3	0(основной)
Ручное Оружие	18	18	15(основной)
Плавание	11	3	0(основной)
Огнестрельное Оружие	18	3	0(основной)
Безоружный Бой	15	3	0(основной)
Скрытность	18	15	12(основной)

Французский Язык	15	7	7
Уклонение	18	3	0(основной)
Путешествие	15	15	15
Боевые Искусства	15	15	8 (Внутреннее равновесие)
Удар	9	0	0
Пинок	15	3	0
Блок	9	0	0
Уклонение	9	0	0
Трость	5	5	0

Основные навыки

Связанные с Проворством: Лазанье, Автоматическое Оружие, Винтовки и Арбалеты, Лук, Ручное Оружие, Тяжелое Вооружение, Скрытность, Уклонение.

Связанные с Силой: Метание, Кинжал, Метательное Оружие, Ударное Оружие, Древковое Оружие, Меч, Кнуты и Цепи, Топор, Безоружный Бой.

Связанные с Телосложением: Плавание.

Связанные с Восприятием: Прятанье, Поиск.

Описание навыков

Лазанье

Мастер определяет необходимый эффект, основываясь на высоте подъема и неудобствах, связанных с поверхностью, по которым предстоит взбираться. Долгий подъем может потребовать нескольких бросков за каждый участок пути. Обычно каждый бросок в таком случае соответствует десяти минутам попыток взобраться выше, а неудача может привести к падению. Альпинистское снаряжение (веревки, крюки) дает +5 к значению навыка при проверке. **Связано с Проворством.**

Автоматическое Оружие, Винтовки и Арбалеты, Лук, Ручное Оружие, Тяжелое Вооружение

Это не один навык, отвечающий за дистанционный бой, а пять различных. Повышая значение одного, вы никоим образом не влияете на остальные четыре. Хотя эти навыки основные и каждый может теоретически успешно стрелять (значение этих навыков по умолчанию равно 3), все же первый раз столкнувшись с новым вооружением, желательно разобраться в принципе его работы, отдаче, или натяжения тетивы и прочих деталях. Обычно это требует проверки на Эго и десяти минут – что в условиях боя может быть слишком высокой ценой. Поэтому для персонажей, не имеющих опыта использования этого оружия (т.е. не повышавших значение навыков выше 3), желательно предварительно побеспокоиться тренировкой или изучением оружия, которое они хотят использовать. **Связано с Проворством.**

Скрытность

За каждые два килограмма веса снаряжения персонажа вычитите 1 из эффекта. Мастер определяет, какой эффект будет достаточным, чтобы успешно скрыться, с учетом источников света, скрипящего пола, шума в окрестностях и т.п. Высокий эффект подразумевает, что даже птицы не замечают вашего передвижения, в то время как низкий говорит о том, что вы немного шумите. Однако чаще всего Скрытность

используется как противоположная проверка Восприятию тех, кто ищет персонажа или патрулирует территорию, а не как просто проверка против установленного мастером значения эффекта. **Связано с Проворством.**

Уклонение

Прежде чем удар нанесен, его можно избежать, отступив в сторону или увернувшись. Уклонение дает персонажу шанс полностью защититься от атаки. Необходимо до броска атаки противника заявить об использовании Уклонения, если вы решили совершить это действие. Если проверка Уклонения будет удачна и эффект уклоняющегося будет выше или равен эффекту нападающего – атака будет считаться промахом. Нельзя уклоняться от атаки, получившей выдающийся успех – и любая проверка Уклонения, независимо от её успешности, занимает 1 действие. Кроме того, уклоняться можно лишь от всех видов ближнего боя и метательного оружия (в последнем случае проверка совершается против половины навыка). От остальных атак уклонение не спасает.

Связано с Проворством.

Метание

Этот навык отвечает за метание предметов на расстояние – чем массивнее и тяжелее предмет, тем меньше выйдет дальность полета. Ни один персонаж не может метнуть предмет тяжелее, чем половина веса, который он может свободно нести. Чем выше эффект – тем дальше летит предмет и точнее попадает в цель. Учтите, этот навык не отвечает за метательное оружие, а только за бросание предметов.

Связано с Силой.

Кинжал, Метательное Оружие, Ударное Оружие, Древковое Оружие, Меч, Кнуты и Цепи, Топор

Семь различных навыков покрывают оружия ближнего боя метательное вооружение. Все они приобретаются отдельно и не связаны друг с другом. Эти навыки – основные (по умолчанию равны 3) и каждый может преуспеть в их проверке даже без предварительного обучения.

Связано с Силой.

Безоружный Бой

Искусство танца кулаков, пинков, захватов и бросков, этот навык встречается у тех, кто часто дерется, но не проходил специальную боевую подготовку. Он не знает тонкостей и приемов, напирая на простые удары и грубую силу. **Связано с Силой.**

Плавание

При значении 5 и выше вы можете спокойно держаться на воде в течение минут, равных вашей Силе + Телосложению. После этого времени вы должны пройти проверку навыка – и при успехе сможете продержаться еще столько же времени. Проверка может совершаться сколько угодно раз, но за каждый интервал ваша выносливость уменьшается на 5. Когда она опустится до 0 или вы неудачно пройдете проверку, персонаж начнет тонуть.

Обычно при эффекте хотя бы 5 вы можете проплыть 5 метров в раунд. Эффект ниже означает, что вы можете плыть лишь по течению или бултыхаетесь на месте. За каждый килограмм веса на вас эффект уменьшается на 1. Если вода очень холодна или горяча, мастер может поднять требуемый эффект от 5 до более высоких значений. **Связано с Телосложением.**

Прятанье

Чтобы спрятать что-то или самого себя (не во время движения, за это отвечает Скрытность), создать место для засады или хранения контрабанды используется именно этот навык. Чаще всего он используется как противоположный бросок Поиску и если эффект Прятанья больше или равен – тайник или затаившегося героя никто не заметит. **Связано с Восприятием.**

Поиск

Для активного целенаправленного поиска кого-то затаившегося или тайника проводится проверка Поиска. Как обычно, сравнивается эффект – если он выше требуемого мастером или полученного оппонентом, то персонаж находит скрытое. **Связано с Восприятием.**

Общие навыки

Связанные с Проворством: Акробатика, Прыжки с Парашютом, Умение Падать, Ремесло, Спорт, Боевые Искусства, Игра на Инструменте, Дайвинг, Оружейные маневры: Перемена Цели, Двойной Выстрел, Ложная Атака, Комбинация, Быстрое Выхватывание.

Связанные с Эго: Астрология, Прослушка, Делопроизводство, Компьютеры, Электроника, Первая Помощь, Яды и Наркотики, Гипноз, Поиск Информации, Криптография, Медитация, Ремонт, Нумерология, Оккультизм, Парапсихология, Радиосвязь, Мореплавание, Написание, Языки, Взрывчатка, Системы Безопасности, Изобразительные Искусства, Оценка Стоимости, Путешествие, Выживание.

Связанные с Харизмой: Дипломатия, Этикет, Соблазнение, Допрос, Маскировка, Контакты, Верховая Езда, Роль, Предсказание, Риторика.

Связанные с Восприятием: Сбор Улик, Фотографирование, Копирование, Проникновение, Вождение, Пилотирование, Мимикрия, Азартные Игры, Ночной Бой.

Без привязки: Двуручный Бой

Акробатика

Вы можете ходить по канату, прыгать с шестом, парить на трапеции и совершать прочие гимнастические упражнения. **Связано с**

Проворством.

Прыжки с Парашютом

Вы знаете, как паковать и использовать парашют во время прыжков. При значении навыка выше 10 вы можете во время свободного полета выполнять совместные с прочими парашютистами трюки в воздухе.

Связано с Проворством.

Умение Падать

Если вы сорвались с высоты или вас швырнули, этот навык может помочь вам избежать травм. Возможно вам удалось сгруппироваться или зацепиться за что-то – при удачной проверке ваш эффект вычитается из эффекта травмы при падении. **Связано с Проворством.**

Ремесло

Этот навык берется многократно, для каждого вида ремесла – под него подпадают любые виды производства, от плотнического дела и выпекания хлеба до шитья и кройки. Высокий эффект приводит к профессиональным или новаторским результатам, а мастер устанавливает минимальный необходимый эффект в зависимости от сложности производства. **Связано с Проворством.**

Спорт

Каждый вид спорта берется как отдельный навык. Кроме того, характеристики также различаются. Проворство связано с бегом, прыжками, реслингом, гольфом, играми с мячом (кроме американского футбола), гимнастикой, хоккеем, конькобежным и лыжным спортом. На Силе основаны такие виды, как штанга, метание ядра, бокс, американский футбол.

Телосложение покрывает марафонский бег и плавание.

От Внешности зависят все виды спорта, связанные с ездой на верховых животных (*прим. переводчика: бред, ну да ладно*). Использование гоночного транспорта привязано к Восприятию.

Как и в прочих случаях, мастер может назначать минимальный эффект в зависимости от сложности выступления и условий спортивных соревнований.

Связано с Проворством или Силой или Телосложением или Внешностью или Восприятием.

Боевые Искусства

В рамках игры существует три вида боевых искусств – конечно, в реальности их много больше, но из-за сходства большинство объединены в эту упрощенную схему. Например, тэквондо так похоже на карате, что и относится к последнему для удобства игры. Айкидо и дзюдо относят к джиу-джитсу. Персонаж должен выбрать один вид, который и будет практиковать.

Теперь распределим значения приемов – каждое очко, потраченное на навык, вы можете вложить в один из приемов. После этого вы прибавляете базовое значение стиля, которое прописано в каждом виде боевых искусств. Эта сумма не может превышать максимум, установленный характеристикой.

Однако не все так просто – развить Боевые Искусства выше связанной с ними характеристики куда труднее, чем остальные навыки. За каждую единицу выше характеристики нужно уплатить 6 очков навыков, а не 3. По этой причине многие персонажи с невысоким Проворством развивают Безоружный Бой, не имеющий таких ограничений.

Пример:

Гарри вкладывает 8 очков, что (при его Внутреннем равновесии) дает значение навыка 15 (не 16, потому что 15 – максимум характеристики). Он распределяет эти 8 очков среди приемов выбранного стиля – в его случае это карате.

Удар	0
Пинок	3
Блок	0
Уклонение	0
Трость	5

Затем к их значению прибавляется базовое значение для приемов каратэ, равное 9 для всего, кроме оружия (оно равно 0). Итого значение его приемов теперь выглядит так:

Удар	9
Пинок	12
Блок	9
Уклонение	9
Трость	5

При повышении навыка в дальнейшем, потраченные очки по-прежнему будут прибавляться и к приемам, и к самому значению навыка до максимума, установленного характеристикой. Это сделано для того, чтобы персонаж имел возможность себя защитить, если архетип связан с частыми схватками – при обычном распределении очков большинству героев пришлось бы сильно экономить на прочих навыках, чтобы создать успешного бойца или довольствоваться лишь одним приемом.

Джиу-джитсу

Подобно айкидо, этот стиль связан с упором на защиту. Конечно, это не значит, что вы не сможете успешно нападать, но в полной мере боец джиу-джитсу раскрывается, когда оборачивает силу врага против него же самого.

Прием	Базовое значение
Бросок	9
Захват	9
Блок	9
Умение падать	9
Оружие	0

Карате

Более жесткий стиль, осыпающий противника ударами рук и ног, палками, тростью и нунчаками.

Прием	Базовое значение
Удар	9
Пинок	9
Блок	9
Уклонение	9
Оружие	0

Тренировка коммандос

Рукопашный бой, состоящий из ударов, захватов и бросков, а также применении ножа.

Прием	Базовое значение
Удар	6
Пинок	6
Блок	6
Захват	6
Бросок	6
Умение падать	6
Оружие	0

Описание приемов:

Удар: простой удар ребром ладони или кулаком.

Пинок: удар ногой.

Бросок: При успешной проверке позволяет швырнуть противника наземь. Если тот не пройдет проверку приема умение падать (не

путайте с одноименным навыком), то весь следующий раунд будет вынужден потратить только на то, чтобы встать.

Захват: При успешной проверке противник будет обездвижен. Если эффект захвата составляет от 0 до 5, то противник может освободиться, пройдя проверку удвоенной Силы. Если эффект составляет 6-10, то проверка противника проводится против Силы, а при эффекте 11-15 против половины Силы. Эффект 16 и выше делает проверку на сопротивление невозможной.

Если проверка сопротивления неудачна, противник остается в захвате, пока его не выпустят. Он не может предпринимать никаких действий, но и держащий его также вынужден все свое время тратить на удерживание захвата.

Блок: Вы можете отбить атаку при успешной проверке. Необходимо до броска атаки противника заявить об использовании блока, если вы решили совершить это действие. Если проверка блока будет удачна и эффект защищающегося будет выше или равен эффекту нападающего – атака будет считаться поглощенной. Нельзя уклоняться от атаки, получившей выдающийся успех – и любая проверка блока, независимо от её успешности, занимает 1 действие. Кроме того, блокировать можно лишь безоружные атаки.

Прим. переводчика: для желающих ускорить бой предлагаю небольшой хоумрул. Потратив 1 действие, персонаж просто вычитает значение приема Блок как штраф из навыка атакующего. Это существенно ускоряет процесс.

Уклонение: Необходимо до броска атаки противника заявить об использовании уклонения, если вы решили совершить это действие. Если проверка уклонения будет удачна и эффект уклоняющегося будет выше или равен эффекту нападающего – атака будет считаться промахом. Нельзя уклоняться от атаки, получившей выдающийся успех – и любая проверка уклонения, независимо от её успешности, занимает 1 действие. Кроме того, уклоняться можно лишь от всех видов ближнего боя и метального оружия (в последнем случае проверка совершается против половины навыка). От остальных атак уклонение не спасает.

Прим. переводчика: аналогично предыдущему, вы можете использовать хоумрул и просто давать Уклонение как штраф к атаке ценой в 1 действие.

Умение падать: умение группироваться при падении, при успешной проверке оно уменьшает эффект урона от падения на 5. Кроме того, пройдя проверку этого приема, вы можете подняться после падения на ноги за 1 действие, а не тратить на это весь следующий раунд.

Оружие: боевые искусства связаны с использованием во время боя различного вооружения. Джиу-джитсу обучает своих бойцов умению драться палкой, мечом и кинжалами, карате использует трость, палки и нунчаки, а тренировка коммандос опирается на ножи всех видов. Обычно у персонажа есть лишь один вид оружия в рамках боевого стиля – овладение им отнимает достаточно времени, чтобы не распылять свои усилия на различное оружие.

Бонус урона Боевых Искусств

Боевые искусства учат наносить более сильные и точные удары. При использовании любого приема, непосредственно наносящего урон (Удар, Пинок, Оружие), при успехе к эффекту прибавляется бонус. Этот

бонус зависит от значения навыка Боевые Искусства (не от значения конкретного приема) и составляет:

Значение навыка Боевые Искусства	Бонус эффекта
1-10	+1
11-15	+2
16-20	+3
21+	+4

Данный бонус складывается с бонусом от суммы Силы и Проворства.

Связано с Проворством.

Игра на Инструменте

Игрок выбирает музыкальный инструмент, которым владеет его персонаж – каждый вид инструмента требует отдельного навыка. Таким образом, струнные, духовые, клавишные, ударные – отдельные виды, приобретаемые независимо друг от друга. Кроме того, этот навык отвечает за чтение нот и написание музыкальных композиций.

Связано с Проворством.

Дайвинг

Вы умеете использовать водолазное снаряжение, знаете, как правильно опускаться и подниматься, а также в какие места под водой лучше не нырять. Подводное плавание требует именно этого навыка. **Связано с Проворством.**

Оружейные маневры

Маневры – отдельные навыки, используемые совместно с оружием. Чтобы применить маневр, нужно сначала успешно совершить проверку маневра, а затем проверку атаки. В течение одного раунда можно использовать только один маневр, если вы дополнительно не пройдете проверку маневра Комбинация.

Перемена Цели: обычно чтобы сменить цель атаки требуется потратить 1 действие, однако пройдя проверку этого маневра, вы можете совершить перенацеливание мгновенно.

Прим. переводчика: для желающих ускорить процесс можно просто принять, что если Перемена Цели равна или превышает используемый оружейный навык, то за 1 действие можно автоматически сменить цель.

Двойной Выстрел: пройдя проверку маневра, вы можете дважды выстрелить за одно действие.

Прим. переводчика: аналогично предыдущему. Разумеется, это лишь хоумрул, так что вам решать, использовать ли этот совет.

Ложная Атака: пройдя успешную проверку, вы заставляете противника раскрыться. Это дает вам +5 к навыку, используемому при следующей атаке, а противник получит -5 к значению навыка при своей следующей атаке.

Прим. переводчика: см. выше.

Комбинация: пройдя проверку, вы можете до конца раунда использовать любое количество маневров.

Прим. переводчика: и еще раз тот же совет.

Быстрое Выхватывание: пройдя проверку, вы можете мгновенно извлечь свое оружие, не тратя на это действие. Естественно, это распространяется лишь на оружие, которое находится в пределах

достигаемости (в кобуре или ножнах, за поясом), а не лежит где-то на самом дне дорожной сумки. **Связано с Проворством.**

Прим. переводчика: ну, вы поняли.

Астрология

Искусство связывать астрономические феномены с событиями на земле, астрология считается полезной для предсказания событий. Астролог верит, что он может спрогнозировать возможные значимые события и получить информацию о человеке на основании времени его рождения. Астрологи автоматически получают навык Астрономия, который составляет четверть от их значения Астрологии из-за тесной связи между двух наук.

Успех позволяет астрологу создать убедительную картину прогноза для самого себя или другого человека. Учтите, что астрология в этой игре не работает как магия – она не дает реальных предсказаний, но может использоваться как средство заработка. Кроме того, астрология нужна людям, практикующим оккультные науки – пусть сам по себе навык не является мистическим, его знание существенно облегчает жизнь тем немногим, кто владеет настоящей магией. **Связано с Эго.**

Прослушка

Знание о том, где разместить микрофоны и камеры скрытого наблюдения, а также умение создавать и чинить эти устройства. Любая попытка прослушать с их помощью разговор или наблюдать за событиями требует проверки навыка. **Связано с Эго.**

Делопроизводство

Умение вести деловые бумаги, весьма полезное при работе в любой фирме. Также проверка навыка используется для понимания информации, заключенной в этих бумагах – например, на основе финансовых сводок сделать предположение о дальнейших доходах или заметить утечку финансов. **Связано с Эго.**

Компьютеры

Умение использовать и чинить компьютеры, а при высоком эффекте – даже писать собственные программы. Любое действие, связанное с применением компьютерной техники, требует именно этого навыка. Вот примеры того, на что способен персонаж с различными значениями Компьютеров:

Значение навыка	Возможности
1-5	Играть, использовать простые программы вроде Офиса.
6-9	Умение работать со сложными программами, знание пары языков программирования.
10-12	Написание сложных программ, умение работать на всех видах операционных систем.
13-18	Способность изменять и взламывать программы и системы защиты.
19+	Умение создать любую возможную программу, компьютерный гений (расшифровка двоичного кода, взлом Пентагона).

Связано с Эго.

Электроника

Вы можете чинить, собирать и использовать электронные устройства и системы, а также понимаете принцип их работы. **Связано с Эго.**

Первая Помощь

Вы умеете перевязывать раны, останавливать кровотечение и фиксировать сломанные кости, делать искусственное дыхание и приводить в чувство. Для тяжелых ранений мастер может назначить требуемый минимальный эффект. Успех позволяет стабилизировать состояние раненого или привести его в чувство. **Связано с Эго.**

Яды и Наркотики

Вы умеете различать, готовить и применять яды и наркотики. Также вы способны создавать противоядия и замечать симптомы отравлений, классифицируя, чем они вызваны. Сами по себе яды и наркотики описаны в дальнейших главах. **Связано с Эго.**

Гипноз

Успешное применение гипноза способно погрузить человека в бессознательный транс и внушить ему необходимые ощущения или образы, а также пробудить подавленные воспоминания. Вопреки мифам, невозможно ввести в транс кого-то, сопротивляющегося внушению – гипноз действует только в добровольном варианте.

Связано с Эго.

Поиск Информации

Вы умелы в сборе информации в библиотеках, базах данных, документации и прочих источниках сведений. Конечно, невозможно найти информацию, которой просто не может быть в месте вашего поиска – например редких оккультных книг в городской библиотеке.

Связано с Эго.

Криптография

Криптография – умение взламывать коды и решать головоломки. Владеющий ею понимает принципы шифровки и дешифровки. Некоторая закодированная информация в принципе недоступна без ключа расшифровки – но успешная проверка позволяет понять, где стоит искать этот ключ. **Связано с Эго.**

Медитация

Вы владеете некоторыми техниками медитации, успокоения или восстановления собственных сил. Регулярная медитация позволяет обходиться в сутки всего 3-4 часами сна, хотя это возможно лишь при значении навыка в 10 и выше. Кроме того, медитация позволяет снимать эффект шока, вызванный понижением психического баланса или столкновением с чем-то ужасающим. Чтобы медитация успешно подействовала, ей нужно посвятить не менее двух часов. **Связано с Эго.**

Ремонт

Вы разбираетесь в ремонте двигателей, машин и прочих механических устройств. Чем выше ваш навык – тем больше различных систем вам по зубам, и тем сложнее может быть поломка, которую предстоит починить. **Связано с Эго.**

Нумерология

Оккультная традиция, нумерология тесно связана с математикой и криптографией. Нумеролог может находить взаимосвязь между числами и событиями, проводить параллели между сейсмической активностью и солнечными фазами или выводить закономерности

рождаемости и смертности. Хотя нумеролог – не предсказатель, в оккультных кругах его навыки весьма пригодятся, облегчая занятия настоящей магией. **Связано с Эго.**

Оккультизм

Вы владеете теоретическими знаниями различных магических систем: каббалистики, спиритизма, магии, демонологии, тантризма, сатанизма, оккультных сообществ и эзотерики. Подробнее про колдовские традиции написано в дальнейших главах. Оккультизм сам по себе не делает человека магом, но он обеспечивает необходимыми знаниями про ритуалы, мистические места и предметы, культы и обряды.

Связано с Эго.

Парапсихология

Вы владеете научным подходом к тайным знаниям и скрытым возможностям человеческого разума. Телекинез, телепатия, видение аур, ясновиденье и лей-линии не являются для вас непонятными терминами. Парапсихология не касается напрямую оккультных феноменов, ограничиваясь исследованиями нетипичных возможностей человека. Как и все, связанные с мистикой навыки, она не позволяет совершать нечто магическое, но дает необходимую информацию по соответствующим феноменам. **Связано с Эго.**

Радиосвязь

Вы знаете частоты, позывные и умеете передать и принять сообщения, используя любые средства радиосвязи. **Связано с Эго.**

Мореплавание

Вы умеете управлять парусным или моторным судном, читать навигационные карты и ориентироваться в морских просторах без помощи компаса. Этот навык нужно брать отдельно для крупных видов транспорта, вроде подводных лодок, военных крейсеров или круизного лайнера. Если же у вас нет этих отдельных навыков, то вы можете использовать половину навыка Мореплавание для всех крупных судов.

Связано с Эго.

Написание

Вы хороши в писательском ремесле, публицистике, умении грамотно составить текст, подготовить отчет или речь для выступающего.

Связано с Эго.

Языки

Все персонажи свободно говорят, пишут и читают на своем родном языке. Прочие языки приобретаются как отдельные навыки. Чем выше значение навыка – тем меньше в вашем голосе акцента и тем более сложные фразеологизмы вы можете строить. Чаще всего этот навык не требует проверки, разве что в случае сложных идиом и каламбуров.

Связано с Эго.

Взрывчатка

Вы умеете изготавливать и применять взрывчатку, дымовые бомбы, сигнальные ракеты и самодельные гранаты. Чем выше эффект, тем более точным и контролируемым выйдет взрыв. **Связано с Эго.**

Системы Безопасности

Вы способны установить систему безопасности и защитить территорию от незваных гостей. Размещение камер, датчиков движения, охраны, кодовых замков и укрепленных дверей относиться к сфере влияния этого навыка. Кроме того, при успешной проверке вы можете узнать

слабые места безопасности, хотя за вскрытие самой системы защиты отвечает Проникновение. **Связано с Эго.**

Изобразительные Искусства

Вы способны заниматься изобразительными искусствами различных форм: рисованием, лепкой, рисуночной вышивкой или выжиганием, граффити и аппликацией. Чаще всего персонаж специализируется в чем-то одном, приобретая этот навык многократно, если хочет овладеть различными видами искусства. **Связано с Эго.**

Оценка Стоимости

Вы знаете цену всех вещей, что весьма помогает при торгах. Кроме цены вы способны на лету оценить брак товары, отличить подделку и найти следы скрытия дефектов. Обычно оценщик специализируется на одном виде: драгоценности, антиквариат, транспорт, одежда, приобретая этот навык многократно для разных видов товара. **Связано с Эго.**

Путешествие

Вы много где побывали и научились понимать чужую культуру. Благодаря этому навыку вам легко не вызывать раздражения у коренных жителей и не провоцировать конфликты, а также получать нужную информацию. При успехе вам ничего не стоит объясниться с крестьянами в китайской деревушке, которые не понимают английского языка, или найти нужный адрес в иностранном мегаполисе. **Связано с Эго.**

Выживание

Вы способны выжить в лесу, арктической пустыне, безводных пустошах или зловонных болотах. Добыча пропитания, выбор места ночлега и ориентирование на местности, умение защитить себя от температурных перепадов и непогоды – все это относится к навыку. **Связано с Эго.**

Дипломатия

Дипломатия – залог успешных договоренностей. Дипломат способен найти золотую середину и решение, устраивающее всех, обойти конфликтный вопрос стороной и ненавязчиво убедить собеседника. Этот навык не может решать все спорные ситуации с помощью одного лишь броска – дипломатия требует отыгрыша, и за правильно подобранный тон и слова мастер должен добавлять бонус к значению навыка при проверке. **Связано с Харизмой.**

Этикет

Искусство поведения в приличном обществе. Вы способны принять участие в аристократическом званом ужине, среди высших деловых кругов или политической элиты и не опозориться. Этикет отвечает за поведение, одежду, фразы и все то, что формирует положительный образ персонажа. При успехе герой хорошо впишется в сливки любого общества.

В случае различных культур, вроде азиатской или афроамериканской, этот навык нужно брать многократно, поскольку правила этикета у них существенно различаются. **Связано с Харизмой.**

Соблазнение

Вы знаете, как заставить сделать противоположный пол то, чего вы хотите. Желание партнера уступить вашим намекам может дать существенный бонус к значению навыка при его проверке. Чем сложнее соблазнить вашу цель, тем больший эффект понадобится.

Кроме того, на результативность влияют отыгрыш, возраст и внешность персонажа – при подходящих условиях проверка может пройти автоматически успешно. **Связано с Харизмой.**

Допрос

Не стоит путать этот навык с пытками – допрос представляет собой смесь манипулирования, давления и запугивания, с помощью которых можно заставить несговорчивого собеседника выдать нужную информацию. Проверка навыка всегда соответствует интервалу времени, достаточному, чтобы сломить волю. Требуется эффект 5 и выше, чтобы получить достоверную информацию за несколько часов беседы. **Связано с Харизмой.**

Маскировка

Вы способны переодеться и загримироваться под другого человека так тщательно, что на первый взгляд никто не заметит подмены. Проще всего просто сменить внешность, чтобы вас не опознали – и намного сложнее повторить конкретную личность, которую вы собираетесь скопировать. **Связано с Харизмой.**

Контакты

В нужных местах у вас нужные люди. Обычно этот навык приобретается многократно, для разных групп знакомых, вроде преступников или бизнесменов, политиков, ученых, ученых и т.п. Успешная проверка позволяет вам найти нужного человека, который может иметь требуемую информацию или возможность помочь вашей цели. Естественно, он не станет делать это просто так, но вы хотя бы будете знать, с кем надо договориться. **Связано с Харизмой.**

Верховая Езда

Навык приобретается отдельно для различных видов верховых животных (лошадей, собак, слонов). При значении 5 и выше вы превосходно управляете вашим скакуном и должны делать проверку только в случае сложных маневров или пугающих ситуаций. **Связано с Харизмой.**

Роль

Вы умеете играть заданную роль, достоверно передавать эмоции и чувства, которые якобы испытываете. Чем менее образ похож на вас, тем выше требуется эффект. **Связано с Харизмой.**

Предсказание

Вы разбираетесь в одном из методов предсказания будущего: картах Таро, рунах, Книге Перемен, кофейной гуще, хрустальном шаре, и т.п. На самом деле вы не предсказываете будущее – просто читаете по лицам и поведению своих клиентов то, что они желают услышать. Ваши предсказания похожи на анализ, каковыми, по сути, и являются. Этот навык может применяться для заработка или прогноза дальнейших жизненных ситуаций клиента, но кроме этого, помогает тем, кто действительно практикует магию. **Связано с Харизмой.**

Риторика

Вы способны выступать перед аудиторией и вести дебаты, находя на каждое слово оппонента верный ответ. Вы также умеете держать внимание зрителя и доносить им ваши мысли. Это не значит, что вы сумеете заставить поверить всех в полный бред – например, что солнце лишь огромный лимон, но заронить в аудиторию разумные идеи вам вполне по силам. **Связано с Харизмой.**

Сбор Улик

Вы умеете осматривать места преступлений и подмечать важные детали. Отпечатки, стреляные гильзы и обрывки одежды раскрывают для вас картину происходящего. С ростом эффекта выводы, полученные в результате осмотра, будут заметно точнее. **Связано с Восприятием.**

Фотографирование

Вы способны использовать средства фотосъемки и видеозаписи, обрабатывать и монтировать результат. Также вам по силам отличать подделку и замечать странные моменты, поскольку камера часто записывает больше, чем открыто человеческому глазу. **Связано с Восприятием.**

Копирование

Вы прекрасно подделываете подписи, документы и бланки, а также умеет снять копию с оригинала. Это может использоваться как для реставрации поврежденных документов, так и для более меркантильных, связанных с криминалом целей. **Связано с Восприятием.**

Проникновение

Вы знаете, как нужно проникнуть сквозь чужие окна и двери, умеете обходить охрану и избегать датчиков тревоги и камер наблюдения – а также имеете представление, какие инструменты для этого нужны. **Связано с Восприятием.**

Вождение

Вы умеете управлять автомобилями или мотоциклами – это разные навыки, поэтому они берутся отдельно. При значении навыка 5 и выше вам не надо делать броски, кроме как при резких маневрах и сложной трассе. **Связано с Восприятием.**

Пилотирование

Вы способны управлять различными видами военного и гражданского автотранспорта. Обычно, навык выбирается для одного вида. При значении навыка 5 и выше вам не надо делать броски, кроме как при сложных воздушных маневрах или при плохой погоде. **Связано с Восприятием.**

Мимикрия

Это умение растворяться в толпе, а также вести слежку за целью. При успехе ваш эффект сравнивается с эффектом тех, кто вас ищет или подозревает о вашем наблюдении – если он выше, то навык действует успешно. Мимикрия не подразумевает маскировки, это именно ненавязчивое поведение, благодаря которому вы просто не выделяетесь на фоне окружающих. **Связано с Восприятием.**

Азартные Игры

Вам по силам играть в большинство азартных игр: покер, рулетку, бридж, баккару, блэк-джек и п.т. Этот навык покрывает понимание правил игры, стратегий выигрыша и умение отличать чужой блеф. Обычно все участники игры делают проверку, и победитель определяется наибольшим эффектом. **Связано с Восприятием.**

Ночной Бой

Вы способны ориентироваться при слабом освещении и даже при полной тьме, используя слух, обоняние и осязание. Если освещение тусклое, то вам нужен эффект 5 и выше на проверке – иначе вы будете вычитать 5 из значения любого навыка, который применяете. В полной

тме необходим эффект 10 и выше, иначе вам придется вычесть 10 из всех ваших навыков. Эта проверка совершается один раз и эффект её действует, пока не изменится освещение. **Связано с Восприятием. Двуручный Бой**

Этот навык не связан ни с одной из характеристик и позволяет взять в каждую руку по оружию. Само приобретение навыка (со значением 3) стоит 10 очков, а в дальнейшем он повышается, как и все обычные навыки, хотя не имеет максимального значения. Проверка осуществляется в начале боя – если она успешна, вы можете свободно перекладывать оружие в левую руку или взять два вида оружия. Если в каждой руке есть оружие, то вы получаете одну дополнительную атаку в раунд. **Ни с чем не связано.**

Академические навыки

Академические навыки приобретаются лишь при значении Образованности 13 и выше, и соответствуют полученным в учебных заведениях или при самообразовании сведениям. Есть четыре группы навыков: Естественные Науки, Гуманитарные Науки, Медицинские Науки и Социальные Науки. В каждой из них свои специализации – отдельные навыки, связанные с конкретными подвидами научной деятельности. Значение в 10 соответствует диплому бакалавру, 15 – магистра данной специализации. Приведенные специализации – лишь примеры, количество наук велико и вы свободно можете добавлять собственные.

Гуманитарные Науки

Знание культуры, истории, религий и социальных процессов. Специализации: Антропология, Археология, Философия, История, Искусство, Лингвистика, Литература, Психология, Религиоведение. **Связано с Образованностью.**

Медицинские Науки

Понимание анатомии, физиологических процессов, диагностики заболеваний и путей оказания помощи. Это теоретические знания, поскольку предоставление оперативной помощи связано с навыком Первая Помощь. Специализации: Анатомия, Токсикология, Фармакология, Физиология, Нейрология, Патологоанатомия, Психиатрия, Хирургия. **Связано с Образованностью.**

Естественные Науки

Вы понимаете принципы механических, физических и химических процессов и обладаете теоретическими знаниями в конструировании и промышленных технологиях. Специализации: Электроника. Химия, Астрономия, Биология, Геометрия, Программирование, Математика, Геология, Физика. **Связано с Образованностью.**

Социальные Науки

Вы хорошо понимаете механизмы общественных процессов и экономико-правовое взаимодействие. Специализации: Экономика, Юриспруденция, Социология, Политика. **Связано с Образованностью.**

Блага земные

Обнаженное тело покрывал пот, но слабый поток прохладного воздуха, сочащийся из распахнутого окна, ничего не мог с этим поделать. Жара последние дни стояла невероятная – даже сейчас ночь в Новом Орлеане была душной и влажной. Старая проводка не позволяла

включить кондиционер или хотя бы вентилятор – это могло закончиться в лучшем случае простым замыканием, а в худшем – пожаром. Лишь плывущий по крышам домов воздух хоть немного спасал положение – и он встал с кровати, подойдя ближе к окну.

Улицу внизу укрывали тени – разбитые фонари уступали перед властью мрака. Где-то там царила смерть – смерть, которую он не мог себе позволить. Выбрав страдание, мужчина запретил себе думать о самоубийстве – но в эту жаркую ночь мысли вновь возвращали его в прошлое.

Стоило закрыть глаза – и видение дома заполняло голову. Белые стены, яркая черепица, два этажа – типичная американская мечта, в которой он жил вместе с женой и сыном. Годы счастья... закончившиеся, когда в такую же жаркую ночь в двери ворвались те ублюдки. Может банда, может – секта... он не знал, но эти люди за миг растоптали годы кропотливого труда. И было пламя и его близкие в ловушке огня – зовущие на помощь. А он...

Он сбежал. Сбежал, потому что должен был привести подмогу. Сбежал, слыша вопли сгорающей жены и сына – и не смел оглянуться. Пламя стало углями, его трусость – криками, терзающими каждую ночь сны и память. Он хотел верить, что поступить иначе было самоубийством – но ноздри до сих пор ощущали запах сгоревших волос и кожи.

Слезы текли по щекам, прочерчивая путь из-под опущенных век. Он не хотел смотреть во тьму, понимая, кого увидит среди теней. Они возвращались... они всегда возвращались, заставив его сменить город и домашнее пепелище на грязный этаж к этой развалюхе.

Тьму пронзил тихий голос... голос его жены. Слова звучали ласково, обещая забвение... спасение от кошмара, в который превратилась его жизнь. Голос дрожал – как в тот день, когда они впервые занялись любовью. Мужчина вспоминал запах её волос, нежное касание кожи, объятие рук – как же он хотел вернуть все это вновь. Она звала – все ближе и ближе, и голос звучал над темной улицей.

Мужчина высунул голову, глядя вниз – да, она все же пришла. Она всегда приходила, но в этот раз казалась такой настоящей. В пяти этажах ниже, прямо под погасшим фонарем. Она раскинула руки, готовая принять в утешающие объятия, простить предательство в пылающем доме. Она обещала любить и заботиться... подарить ему долгожданный покой.

Он шагнул навстречу ветру и тьме, и сила тяжести скрепила их встречу. Голоса вознеслись во тьму – сливающиеся воедино, звучащие в ночи серебряным колокольчиком, пока внизу в луже крови остывал обнаженный труп...

Уровень жизни

Уровень жизни отражает ваш социально-экономический статус. В рамках архетипа указаны примерные уровни жизни – все расценки приведены в расчете на курс американского доллара 1996. Играя в другие временные периоды, скорректируйте значения под вашу действительность. Кроме того, учтите – бедняк по меркам Штатов может считаться богачом в некоторых отсталых регионах планеты. Если ваши персонажи – выходцы из других культур и народов, то создайте на основе приведенной системы свою собственную шкалу. У персонажа также есть личное имущество на уровне суммы годового дохода – транспорт, технические устройства, оборудование и прочие

полезные вещи. Не обязательно детализировать каждую вещь – просто укажите, что у вас, например, имеется машина, компьютер и коллекция книг по археологии.

Нелегальное оружие также доступно героям, если у них есть связи в нужных кругах или их предыстория подразумевает его наличие. Учтите, что получение разрешения на ношение оружия сильно различается от страны к стране, как и доступность тех или иных видов вооружения. Например, в Европе только полиция, спецслужбы и преступники имеют право на хранение автоматического оружия, и вы вряд ли купите танк, неважно насколько вы богаты.

Упрощенное создание персонажа: Определите вашу профессию и выберите уровень жизни – средний из приведенных в архетипе значений. Также укажите имеющееся снаряжение.

Доход: это ежемесячный доход после выплаты налогов. Ваш годовой доход равен этому значению, умноженному на 12. Доход подразумевает работу – если вы проводите все время в путешествиях, то вряд ли сможете пользоваться этими деньгами.

Доступно: сумма, которую вы можете ежемесячно тратить или копить после обеспечения себя всем необходимым (продуктами питания, квартплатой).

Заначка: вклад в банке или просто спрятанные на черный день деньги, которые вы можете в любой момент использовать.

Кредит: ваш рейтинг доверия, сумма, которую банк может вам занять. Если у вас нет этого значения - вы неблагонадежны в глазах банковских служащих. Однако взять в долг можно и у мафии, они одалживают всем – правда, неуплата по срокам здесь чревата серьезными неприятностями, а проценты намного выше.

Дом: помещение для жизни, которое вы можете себе позволить.

Пример: Как частный детектив, Гарри имеет уровень жизни 5. Это обеспечивает ему месячный доход в 1500\$, средний для городского жителя. Однако, учитывая его прошлое как агента и различные связи, Гарри более обеспечен, чем заурядный детектив. По согласованию с мастером уровень жизни устанавливается в 6, что дает 2000\$ в месяц.

Доход: 2000\$

Доступно: 1200\$

Заначка: 5000\$

Кредит: 50000\$

Дом: дом стоимостью 70000\$

Уровень жизни

1. Нищий

Доход: 300\$

Доступно: 200\$

Заначка: 0\$

Кредит: 0\$

Дом: бездомный

2. Бедный

Доход: 700\$

Доступно: 400\$

Заначка: 0\$

Кредит: 0\$

Дом: общежитие

3. Низкий доход

Доход: 900\$

Доступно: 550\$

Заначка:0\$

Кредит:2000\$

Дом: маленькая съемная квартира

4. Ниже среднего

Доход: 1100\$

Доступно: 800\$

Заначка:500\$

Кредит:5000\$

Дом: съемная квартира

5. Средний

Доход: 1500\$

Доступно: 1000\$

Заначка:1500\$

Кредит:20000\$

Дом: дом в черте города 70000\$

6. Выше среднего

Доход: 2000\$

Доступно: 1200\$

Заначка:5000\$

Кредит:50000\$

Дом: дом стоимостью 70000\$

7. Обеспеченный

Доход: 4000\$

Доступно: 2000\$

Заначка:20000\$

Кредит:150000\$

Дом: особняк стоимостью 150000\$

8. Высокий доход

Доход: 10000\$

Доступно: 6000\$

Заначка:500000\$

Кредит:100000\$

Дом: особняк стоимостью 500000\$

9. Богатый

Доход: 30000\$

Доступно: 20000\$

Заначка:5000000\$

Кредит:2000000\$

Дом: особняк стоимостью 1500000\$

10. Миллионер

Доход: 200000\$

Доступно: 130000\$

Заначка:50000000\$

Кредит:3000000\$

Дом: особняк стоимостью 5000000\$

Снаряжение

Бесполезно пытаться выложить список всех вещей и цен на них, которые могут использовать ваши персонажи. Отталкивайтесь от

реалистичных расценок и подбирайте героям снаряжение с учетом логики. Средства для подавления вооруженного восстания скорее окажутся в руках полицейского, чем в шкафу обычного студента – мастер, как всегда, определяет доступность тех или иных вещей на основании архетипа и предыстории персонажа.

Пример:

У Гарри есть то, что может пригодиться в работе детектива – однако и кое-какие незаконно добытые образцы снаряжения со времен его шпионской карьеры. В гараже стоит Порше, а дома – современный компьютер. Кроме того, у Гарри есть: пистолет «Орел Пустыни», глушитель, бинокль, кинжал в ботинке, кевларовый бронежилет, лазерный принтер, электронная отмычка, 1 фунт пластиковой взрывчатки, бинокль с инфракрасным режимом зрения.

Описание снаряжения

Нательная кобура – используется, чтобы плотно прижимать небольшое оружие к телу, делая его малозаметным взгляду.

Применяется для пистолетов Беретта 82мм, МАВ модель Д, Вальтер РРК и Вальтер 9мм. Чтобы обнаружить пистолет в нательной кобуре, нужно совершить проверку Восприятия.

Подавитель огня – будучи установлен на ствол, скрывает вспышку от выстрела, не давая автоматически понять, откуда стреляли.

Телескопический прицел – увеличивает базовый радиус оружия в пять раз.

Инфракрасная оптика (винтовки и ручное оружие) – позволяет видеть цель через прицел в темноте в инфракрасном спектре и атаковать без штрафа. Если вокруг нет ни одного источника света (например, в подвале), то штраф -3 все же учитывается. Кроме того прицел увеличивает в два раза базовый радиус оружия.

Лазерный прицел (винтовки) – крохотный лазерный указатель, увеличивающий базовый радиус в два раза или вместе с телескопическим прицелом – в шесть раз.

Ночная оптика (винтовки) – работает на принципах светочувствительности, но не позволяет видеть в полной темноте.

Убирает штраф при слабом освещении и увеличивает базовый радиус в два раза.

Глушитель (ручное оружие) – чаще всего используется убийцами, которые не хотят привлекать к себе внимание. Выстрел невозможно расслышать на расстоянии от стрелка, превышающем десять метров.

Снаряжение для прослушки

Есть несколько способов прослушки или наблюдения помещения и происходящих в нем событий. Главный их недостаток – вам нужно снаряжение и время для его установки. Проще всего использовать кабельные микрофоны и камеры, но они не позволяют слушать на большие расстояния. Следы от просверленных стен и протянутый провод надо как-то скрыть, а если помещение вам не принадлежит, то с этим могут быть проблемы. Кроме того, кабель редко когда достигает длины больше сотни метров – а значит, вам придется находиться в том же здании. Хуже, что если кто-то заметит на его конце камеру или микрофон, то они вполне могут пройти по всей длине провода прямо к вам.

Установить прослушку с портативным радиопередатчиком на первый взгляд удобнее – но её легко отслеживают детекторы и глушат генераторы радиочастотных помех. Однако если где-то рядом есть портативная станция приема-передачи (например, в незаметном фургоне на перекрестке), то сигнал может быть четким и стабильным. В таком случае происходит промежуточная передача – с жучка на станцию, а уже оттуда безопасный и усиленный сигнал идет к организатору наблюдения.

Параболический микрофон нельзя отследить и он способен уловить разговор на большом расстоянии – достаточно просто направить его в нужную сторону. Однако для этого между целью и устройством не должно быть никаких препятствий, вроде стен и закрытых окон. Чаще всего этот метод используют для шпионажа на открытой местности – например, в парке или на улице.

Лазерная прослушка используется для слежения с помощью вибрации стекла. Луч лазера направляется в закрытое окно и голоса беседующих заставляют звук резонировать от стекла. По малейшим изменениям частоты отражения можно восстановить структуру речи и тем самым механически воспроизвести все услышанное. Этот метод не дает точной гарантии правильного распознавания, но зато удобен в плане проникновения в помещения, закрытые от стандартной прослушки. Часто лазер направляют с крыши соседнего дома или противоположного окна.

Жучок – обычный миниатюрный микрофон с передатчиком, по размеру не больше пуговицы. Он улавливает звук в помещении площадью до 40 кв.м. и передает его на расстоянии километра по открытой местности или 100 метров по застройке.

Детектор – регистратор радиосигналов, позволяющий обнаружить передатчик жучка.

Система защиты телефона – установленный на линию регистратор, который реагирует, если кто-то подключился к связи. Обычно регистратор при этом издает звуковой сигнал, предупреждающий говорящих, что их слушают.

Параболический микрофон – напоминающий небольшой радар прибор, способный уловить звук на расстоянии до 150 метров, с диском антенны радиусом в метр. Меньшие микрофоны имеют меньший радиус. Это устройство можно держать в руках или установить в машине.

Прибор слежения – передатчик непрерывного сигнала, закрепленный с помощью магнита или присоски. Позволяет обнаружить точное местонахождение цели, к которой прикреплен, на расстоянии километра, обнаруживается детектором.

Генератор помех – создает радишум, который не позволяет использовать ни один передатчик в области действия размером с комнату.

Телефон на прослушке – миниатюрный диктофон, вмонтированный в телефонную трубку. Он не передает сигнал, а производит запись. Обычно его активируют специальным звонком на номер, где размещен диктофон и отключают в конце беседы. Главная проблема – запись необходимо извлечь позже, поскольку в диктофоне нет передатчика.

Как защититься от прослушки – простой способ, это создание звуковых и радиопомех. Включите как можно больше различной техники, есть и специальные компьютерные программы, генерирующие шум. Однако все это не дает высокой гарантии – самым надежным способом остается держать язык за зубами при подозрении шпионажа.

Аудиовизуальное снаряжение

Компактный магнитофон – записывающее устройство размером с сигаретную пачку. Использует микрокассеты.

Мини-камера – крошечная камера размером с пачку сигарет, которая может быть связана с кабелем или радиопередатчиком.

Мини-фотоаппарат – портативный фотоаппарат, работающий на микроплёнке. Занимает размер сигаретного фильтра.

Компьютерное снаряжение

Портативный ноутбук – маломощный, но компактный ноутбук, способный разместиться в кейсе.

База данных – программа, содержащая обширную информацию по интересующему вопросу, например наркоторговле в Южной Америке или убийству Кеннеди. База может находиться в удаленном доступе, через интернет, или на диске. Естественно, далеко не все базы данных находятся в широком доступе – мастер может накладывать ограничение на наличие этого ресурса. Можно создавать свои базы данных – собирая информацию на компьютере в единый файл.

Вирус – миниатюрная программа-паразит, проникающая вместе с файлом на компьютер и затрудняющая его работу. Одни вирусы больше забавны, чем вредны – например, вызывающие окошко с тупым текстом каждую среду. Другие могут удалить ваши файлы и нарушить работу операционной системы. Некоторые вирусы определенное время лежат в спячке, прежде чем начать действовать. Кроме того, вирусы имеют свойство передаваться от одного зараженного компьютера другому с помощью средств обмена информацией (диски, интернет, сеть).

Антивирус – программа защиты от вирусов, сканирующая компьютер и удаляющая обнаруженные угрозы, тем самым предотвращая поломку операционной системы и обеспечивая высокую эффективность её работы.

Дешифровщик – программа, вскрывающая коды доступа и пароли. При достаточном времени и наличии необходимой информации можно взломать любой код

Программа поиска – обеспечивает поиск по заданным ключевым словам, просматривая доступную в сети или интернете информацию с огромной скоростью.

Программа маскировки – скрывает файл от обнаружения и взлома. Усовершенствованные версии могут поставить в тупик даже опытных хакеров.

Пассивный шпион – программа, внедряющаяся в антивирус или поисковик и копирующая все документы в один невидимый файл. Это позволяет собрать данные, а потом просто переместить запись на любой носитель – шпион остается по-прежнему невидимым, пока хакер не доставит его к себе на компьютер и применит команду вскрыть накопленный архив.

Персональный компьютер – более мощный, чем ноутбук, то в то же время стационарный компьютер.

Программа взлома – портативная программа, позволяющая вскрывать любой код со съемного носителя. Сама программа имеет значение навыка 15 и по нему и выполняется проверка. При успехе программа отключает любую систему защиты, в том числе и банкоматов, электронных замков и т.п.

Снаряжение взломщика

Отмычки – основной инструмент, позволяющий совершать проверку Проникновения для вскрытия замка. Персонажи, им не владеющие, могут попробовать совершить проверку против половины Проворства, чтобы достигнуть того же эффекта.

Взломщик сейфа – электронное устройство, при установке на сейф за пару минут выдающее на дисплее нужную комбинацию шифра замка.

Лазерное сверло – устройство, использующее сильный лазер, чтобы прожечь сталь, бронированное стекло и многие металлы. Лишь прочнейшие многослойные сплавы способны противостоять этому резаку.

Глушитель сигнализации – при установке на сигнализацию и успешной проверке против значения 15 позволяет беспрепятственно проникать в защищенное место. Сигнализация остается включенной и не вызывает никаких подозрений у тех, кто следит за её работой.

Усилитель света – очки в форме оптических линз, убирающие штрафы за освещение при слабом свете. Не работает в полной темноте.

Декодер – при присоединении к кредитной карточке или банкомату позволяет узнать код доступа. Требуется успешную проверку против значения 15 и пару минут работы.

Снаряжение связи

Мобильник – обычный телефон, доступный каждому. Помните, что в сельской местности он может не работать.

Закрытая радиостанция – станция, занимающая объем небольшой тумбочки. Её сигнал меняет диапазон каждые две секунды, сохраняя, тем не менее, прежнюю частоту – что позволяет поддерживать связь, при этом не опасаясь прослушки. Секрет в том, что на отдельных радиостанциях или рациях устанавливается одинаковый алгоритм изменения диапазона, поэтому рации работают синхронно.

Нательный микрофон – микрофон телесного цвета размером с пуговицу, который прячется за ухом, в волосах или даже вшивается под кожу. Этот микрофон улавливает слабый шепот своего носителя и способен передать радиосигнал на расстояние до километра по открытой местности и около 100 метров в застройке.

Взрывчатка

Динамит – нитроглицериновая взрывчатка, которая медленно воспламеняется, но дает большой выброс газа. Благодаря этому объему используется в строительных работах, для подрыва значительной массы грунта.

Жидкая взрывчатка – напоминает кофе или колу, не регистрируется металлодетекторами, но при пропускании сильного электрического импульса детонирует не хуже динамита.

Пластидная основа – напоминает тесто для печенья, благодаря чему может проноситься через металлодетекторы и обученных собак. Взрывается при достижении определенной температуры.

Пластид – стандартная взрывчатка направленного действия, используемая для создания концентрированного взрыва при малом объеме выделяемого газа. Чаще всего применяется для точеного подрыва, вроде дверей сейфа или отверстия в стене с помощью детонатора.

Взрывной детектор – устройство, реагирующее на проникающие в воздух молекулы взрывных веществ. Ту же функцию способна выполнять и обученная собака, однако оба способа не гарантируют обнаружение герметично закрытого контейнера с взрывчаткой.

Оглушающая бомба – маленький коробок, выпускающий концентрированный парализующий газ в радиусе пяти метров.

Детонатор – устройство, которое воспламеняет взрывчатку или сообщает ей необходимый для взрыва электрический импульс.

Разное

Дальномер – устройство, при фокусировке на объект показывающее расстояние до него.

Дозиметр – прибор для измерения радиации.

Инфракрасный бинокль – позволяет видеть тепловой фон живых существ даже в полной темноте.

Светочувствительный бинокль – реагирует на малейшее освещение, позволяя беспрепятственно видеть при слабом освещении.

Активная камуфляжная накидка – действует как обычный маскхалат, но при неподвижности носящего постепенно меняет цвет, становясь неотличимой от окружающей местности. Требуется минуту неподвижности и дает +10 к навыку Прятанье и Скрытность.

Пассивная камуфляжная накидка – обычный маскхалат, раскрашенный в цвет необходимого места маскировки (снег, лес, песок). Дает +5 к навыкам Прятанье и Скрытность на подходящей территории.

Детектор лжи (Полиграф) – регистратор сердечной активности, ритма дыхания и давления, позволяющий отличить ложь. Отличается ненадежностью, ученые и по сей день не пришли к однозначному выводу по поводу его эффективности.

Бой

- Вот вы где, мистер Маннет, - Натаниель протянул актеру револьвер, стараясь, чтобы голос звучал дружелюбно. Он и так потратил слишком много времени на подготовку, чтобы сейчас выдать себя неуместным злорадным тоном. Маннет взял пистолет, но даже не подумал поблагодарить – ассистент по визуальным эффектам был для него чем-то сродни мебели.

«Спасибо, Натаниель, что бы я без тебя делал? Ох, ну что вы, мистер Маннет...», ведя внутренний диалог, Натаниель скрипнул зубами. Стараясь, чтобы никто не заметил выражение побледневшего лица, он отступил в дальний угол, растворяясь в тенях. На площадке тем временем готовились к следующей сцене.

«Ты отобрал у меня Сару», думал Натаниель, глядя на женщину в черном обтягивающем платье. «Думаешь, что я все забыл? Думаешь, прощу?» Перед глазами вновь встала распахнутая дверь трейлера – и эти двое, извивающиеся на скомканной постели в волнах похоти и страсти. «Это был наш трейлер – наш, пока Сара не предала! Вы оба

считаете меня пустым местом – ну, что ж, пора показать, кто чего стоит! Пора платить по счетам».

- Начали,- скомандовал режиссер, и события понеслись, как лошадь на скачках. Сначала Сара и Маннет обменивались фразами из своего глупого текста – Натаниель пропустил эту часть мимо ушей. Он ждал момента, когда актер наставит револьвер на женщину – и сжал кулаки, когда стальное дуло тускло сверкнуло в свете софитов.

Первый выстрел отбросил Сару прочь – от неожиданности Маннет вздрогнул и невольно еще раз нажал на курок. Втора пуля разнесла камеру, чудом не задев оператора.

- Стоп!!! – надрываясь, заорал режиссер, и все бросились к съемочной площадке. – Какого черта?!!

Вокруг неподвижного тела Сары уже столпились люди – кто-то попытался приподнять женщину и вскрикнул, почувствовав на руках горячую кровь. Маннет оторопело смотрел на револьвер, находясь в полной прострации.

Невидимый на фоне криков и панических метаний, Натаниель тихо вышел через задний ход. Он не испытывал страха – лишь изо всех сил сжал губы, чтобы не выпустить наружу рвущийся из горла смех.

Бой в игре столь же смертоносен, как и в реальном мире – вы не сможете получить пулю в голову и после этого выстрелить в ответ.

Сражение может проходить в любой форме: от утонченной дуэли между героем и его злейшим врагом, и до беспорядочной драки между двенадцатью полицейскими и восьмью культистами. Причем если дуэль можно обыграть с детализированными бросками и использованием различных приемов, то массовое побоище лучше свести к паре бросков и словесных описаний, чтобы не затягивать игру.

Оружейные навыки

За каждый вид орудия отвечает отдельный навык, например, Ручное Оружие покрывает все виды вооружения, из которого можно стрелять одной рукой (пистолеты, револьверы). Навыки для метального оружия и оружия ближнего боя связаны с Силой, это следующие навыки:

Кинжал, Метательное Оружие, Ударное Оружие, Древковое Оружие, Меч, Кнуты и Цепи, Топор. Оружие дальнего боя чаще всего связано с Проворством: это навыки Автоматическое Оружие, Винтовки и Арбалеты, Лук, Ручное Оружие, Тяжелое Вооружение. Рукопашный бой связан с двумя особыми навыками: Безоружный Бой и Боевые Искусства.

Все оружейные навыки относятся к основным, что значит – у вас всегда есть значение минимум 3 в каждом из них.

Действия и раунды

Бой состоит из действий – каждый персонаж имеет определенное их количество, от 2 до 9, в зависимости от Проворства. Это то количество действий, которое персонаж может выполнить за один раунд боя, однако обычные люди редко имеют значение характеристики, позволяющее совершить более 4 действий.

Инициатива

Чтобы определить порядок действия в течение раунда, каждый участник боя кидает 1к20 и прибавляет/вычитает бонус инициативы. Тот, чье значение наивысшее, действует первым – остальные в порядке убывания.

Время действовать

Персонаж не выполняет сразу все свои действия – сначала в порядке инициативы каждый совершает свое первое действие, когда все закончат – переходят ко второму. Например, если у героя и его противника по 2 действия и инициатива героя выше, то сначала герой выполнит свое первое действие, затем противник свое первое, герой второе и противник второе. Если у персонажа нет действий, он пропускает свою очередь – точно так же персонаж может отказаться использовать свои действия, если не видит в этом смысла (например, если победил противника за первое действие, то ему уже нет смысла использовать второе). В любом случае, в начале нового раунда запас действий обновляется – невозможно отложить действия из одного раунда на другой.

Ограничения боя

В ближнем бою одновременно одного персонажа могут атаковать не больше четырех противников – на дальний же бой ограничений по количеству нет. Кроме того, игрок не обязан заранее предупреждать, сколько действий он использует, как не обязан и сразу же их озвучивать. Вы вполне можете применить первое действие, дождаться, пока все также совершат свои первые действия и потом заявить о втором. Точно так же действуют и НИП, управляемые мастером. Помните, что в бою вы не можете заранее знать, что сделает противник – конечно, если первым действием он вынул пистолет, то вторым он, скорее всего, выстрелит, но в вас или в вашего напарника? Руководствуйтесь тем, как ситуацию видит герой, чтобы решить, что он дальше предпримет.

Пример

Гарри имеет Проворство 18, что дает ему три действия в боевой раунд. Его противнику доступно только два действия. Инициатива Гарри выше, так что начинает бой с выстрела, но промахивается. Противник использует первое действие, чтобы побежать, Гарри совершает захват вторым действием. Враг вторым действием пытается вырваться из захвата, но неудачно. Теперь у него нет действий и он бессилен что-либо предпринять до конца раунда. Гарри своим третьим действием разворачивает противника, используя его как живой щит от возможных выстрелов тех врагов, что еще не вступили в бой.

Примеры действий

Если какое-то действие требует больше действий, чем у персонажа есть, то он начинает его в одном раунде и продолжает в последующих, пока не наберет нужное количество действий. Ниже приведены примеры того, сколько действий занимает тот или иной поступок – эти примеры позволяют мастеру и игрокам ориентироваться, придумывая, что еще можно совершить.

Пример	Действие
Атаковать	1
Парировать	1
Сменить цель (оружие дальнего боя)	1
Извлечь оружие	1
Перезарядка	В зависимости от оружия
Сменить оружие	1

Прицелиться	1-3
Завести машину	1
Поднять/бросить предмет	1
Встать/лечь на землю	1
Спрятаться за чем-либо	1
Развернуться	1
Швырнуть предмет	1
Лезть по веревке	1-5
Искать	1-10
Уклониться	1
Оказать первую помощь (одна рана)	10
Выбить дверь	1
Зажечь фонарь	1

Порядок боя

Бой состоит из двух фаз: фазы инициативы и фазы действий.

Шаг 1: бросок инициативы. Чтобы определить порядок действия в течение раунда, каждый участник боя кидает 1к20 и прибавляет/вычитает бонус инициативы. Тот, чье значение наивысшее, действует первым – остальные в порядке убывания. Если у кого-то вышло равное значение, то они перебрасывают бросок, что бы определить, кто из них двоих действует первым (перебрасывание не затрагивает остальных персонажей).

Пример:

Гарри и Кассандра окружены слугами Каират, которые приближаются, сжимая в руках кинжалы и дубины. Герои стоят в узком канализационном проходе спина к спине, и к каждому одновременно может приблизиться лишь один противник. У всех участников боя есть по три действия. Гарри кидает 1к20 и получает 10, прибавляет бонус инициативы +6 и общий результат становится 16. Его противник выбрасывает 13, так что Гарри действует раньше. У Кассандры 2 плюс бонус 4, что дает 6, а её враг получает 11. Таким образом, порядок боя: Гарри, его противник, противник Кассандры и Кассандра.

Шаг 2: фаза действий. Действия выполняются в порядке инициативы. Если расстояние между сражающимися более пяти метров, то противника можно достать только оружием дальнего боя (если, конечно, не приближаться). На меньшей дистанции можно использовать любое оружие, в том числе и для дальнего боя. Мастер, как обычно, отыгрывает поведение противников – направляет их на выбранных героев, ведет учет их ран и действий. Игроки, естественно, делают то же самое со своими персонажами.

Пример:

- Я пристрелю каждого, кто попытается приблизиться, - говорит Гарри, и успешно стреляет. Мастер отмечает, что выстрел нанес ссадину. Противник бросается вперед, сокращая между ними расстояние. То же самое делает и враг Кассандры, которая в свою очередь попадает в своего противника, нанося ему тяжелую рану. Спина к спине, в окружении раненых врагов, персонажи начинают свои вторые действия.

Повторяйте далее. После первых действий все совершают остальные свои имеющиеся действия – в той же последовательности. Сначала все совершают свои вторые действия, потом третьи и т.д. Та, по кругу, бой продолжается раунд за раундом.

Атака

Атака состоит из трех этапов:

1. Проверка попадания.
2. Эффект выстрела.
3. Урон.

Проверка попадания

Бросьте 1к20 прибавьте все подходящие модификации, штрафы и бонусы и сравните результат с оружейным навыком, который используете. Если полученное число меньше или равно – то вы попали в противника. Противник при этом может пытаться уклониться или парировать вашу атаку, если решит потратить на это действие. Вычисляйте эффект, как обычно, вычитая из необходимого значения ваш результат. Ниже приведена таблица с модификаторами, все эти бонусы и штрафы складываются.

Пример:

У Гарри Глок 17, из которого он стреляет в культиста. Значение навыка ручное Оружие 12, однако из-за плохого освещения в канализации учитывается штраф -4, которые снижает это число до 8. Гарри выбрасывает 6 и его эффект равен (8-6) 2.

Если персонаж одет в доспех или бронежилет, то при попадании в него он совершает проверку поглощения, значение которой зависит от типа одетой защиты.

Пример:

У культиста под одеждой кевларовый жилет, который позволяет совершить проверку поглощения против оружия дальнего боя со значением 5. Культист бросает 1к20, выпадает 12 – это больше, чем необходимые 5, так что пуля минует бронежилет и поражает его с полной силой.

Ситуация	Модификатор значения навыка
Атака со спины или из засады	+5
Атака на расстоянии 1 метра оружием дальнего боя	+5
Особая амуниция	В зависимости от амуниции
Противник лежит, зацепился за что-то и т.п.	На усмотрение мастера
Вы стреляете короткой очередью (автоматический огонь)	-2
Вы стреляете долгой очередью (автоматический огонь)	-4
Размер цели меньше/больше стандартного или у цели есть прикрытие	На усмотрение мастера
Атака по движущейся цели	-3
Вы стреляете из оружия на расстояние дальше его обычного радиуса действия, но в пределах максимального	-5

Прицеливание, за каждое действие (максимум три действия)	+3
Бой левой рукой (правой для левши)	-6
Плохое освещение	-4
Легкая рана у атакующего	-2 за каждую
Тяжелая рана у атакующего	-4 за каждую

Выдающийся выстрел и провал: самый высокий и самый низкий из возможных результатов броска всегда означают вмешательство случая в ситуацию. Если на кубике при проверке попадания выпало 1, то это выдающийся успех. Прибавьте к эффекту +10 дополнительно к прочей разнице значений.

Выпавшая 20 – провал. Проверка не только автоматически неудачна, но и несет за собой какие-то тяжелые для персонажа последствия на усмотрение мастера.

Эффект урона

Теперь возьмите базовый урон оружия, которое используете, и модифицируйте его вашим эффектом. Низкий эффект дает штраф урону, высокий – бонус.

Эффект	Модификатор урона
0-2	-5
3-4	-2
5-7	0
8-9	+2
10+	+5

Пример:

Гарри использует Глок 17, его базовый урон 9. Эффект равен 2, что дает модификатор -5. Итого значение урона 4.

Затем модифицируйте ваш урон прочими факторами из приведенной ниже таблицы.

ситуация	Модификатор урона
Атака в ближнем бою (оружием или безоружная)	+/-Бонус урона персонажа
Атака металлическим оружием	+/-Бонус урона персонажа/2 (округляя вверх)
Атака боевыми искусствами	+/-Бонус урона персонажа и +/- бонус урона боевых искусств
Вы стреляете из оружия на расстояние дальше его обычного радиуса действия, но в пределах максимального	-3
Особая амуниция	В зависимости от типа

Все эти модификаторы складываются

Пример:

Гарри использует патроны, дающие +1 к урону. Итого его урон становится равен 5.

Ранения

Теперь, когда вы знаете урон, нужно понять, какой вред он нанес. Каждый персонаж может вынести определенное число ран, прежде чем умрет. Чем здоровее и выносливее человек, тем выше это число. Урон условно разделяют на четыре типа: ссадины, легкие раны, тяжелые раны и смертельные раны.

Ссадины – общее обозначение для мелких порезов, синяков, ушибов и кровоподтеков. Легкие раны – глубокие порезы, ожоги и сотрясения. Тяжелые раны – переломы, колюще-режущие и пулевые ранения, повреждения связок и мышц или массивные ожоги. Смертельные раны – все те ранения, что убивают мгновенно или через крайне непродолжительное время.

Раны имеют свойство накапливаться и усугубляться – слабые ранения перерастают в более серьезные. Когда набирается опереженное число ссадин, они складываются и превращаются в легкую рану. То же самое происходит с легкими ранами – они превращаются в тяжелую рану, как и тяжелые – в смертельную. Это отражает ситуацию, когда болевой шок и кровопотеря от незначительных ран может в сумме оказаться более опасной, чем от одной серьезной.

Как следует из таблицы, Телосложение определяет, сколько ран какого типа нужно, чтобы ранение стало более опасным.

Смертельные раны всегда убивают персонажа, и как только он получает хотя бы одно такое ранение, для героя все заканчивается трагически. Однако некоторые существа имеют куда больше, чем одну смертельную рану и остаются в живых, пока не получают последнюю.

На основе приведенной ниже таблице определите, какую рану нанес урон. Там отдельно даны две категории, для обычного и тяжелого вооружения (артиллерия, гранатометы, пулеметы). Кроме того, учтите, что есть существа, которые наносят фиксированный урон (это указывается в их описании) и для них эти правила неприменимы.

Урон	0-4	5-11	12-17	18+
Раны от легкого оружия	ссадина	Легкая рана	Тяжелая рана	Смертельная рана
Раны от тяжелого оружия	Тяжелая рана	Три тяжелых раны	Смертельная рана	Три смертельных раны

Дополнительные правила боя

Проверка поглощения

Если персонаж использует доспех или бронежилет, то при попадании он может пройти проверку поглощения. При успехе урон не наносится. Для этого бросается 1к20 и если результат равен или меньше величине поглощения для данного типа атаки – проверка успешна. Если результат выше – урон наносится по приведенным выше правилам. Проверка поглощения совершается автоматически и не требует отдельного действия, если персонаж одет в защитное снаряжение.

Прим. переводчика: есть еще один хоумрул, если не желаете тратить время на бросок. Просто вычитите значение бронежилета из урона, используя подходящее число для данного типа атаки. Это означает, что всегда останется минимальный урон (даже урон, сведенный до 0

наносит ссадину), но зато любая атака гарантированно будет ослаблена.

Удар милосердия

Атака по полностью обездвиженному, бессознательному или спящему противнику всегда приводит к его смерти. Для этого не надо совершать бросок – но персонаж должен понимать, что это является осознанным убийством.

Оглушение

В бою мы чаще вырубаем своего соперника, чем убиваем его. При нанесении успешного удара сравните эффект (с учетом модификаторов) с Телосложением противника, разделенным на два. Если он выше или равен, то противник теряет сознание. Удары в голову добавляет +3 к эффекту, удар прикладом или бейсбольным мячом +2. Удар битой или молотом +5.

Кромешная тьма

В кромешной тьме все наши проверки считаются неудачей, кроме тех, на которых выпал выдающийся успех. Двигаться приходится на ощупь, что снижает доступную скорость до 1/10 от нормального значения. Например, если обычно вы проходите шесть метров в раунд, то в полной темноте сможете преодолеть не более полуметра. Конечно, это ограничение психологической природы – никто не запрещает вам бежать вслепую на полной скорости. Другое дело, что мастер имеет полное право закончить этот бег в любой момент, когда под вашими ногами окажется любой предмет или вы влетите в стену.

Только два навыка получают бонус от темноты. Скрытность и Прятанье получают +5 к значению навыка при лунном свете, +10 при безлунной ночи и автоматически успешны (если не выпадет провал) в полной тьме. В случае со Скрытностью идти придется крайне осторожно, не превышая 1/10 от вашей скорости, чтобы воспользоваться этим преимуществом.

Парирование

Вы всегда можете парировать атаки в ближнем бою, если у вас в руках есть оружие. Для этого не надо действия, вы лишь должны до броска на попадание противника решить, будете ли вы парировать. Чтобы парировать, сделайте проверку против половины оружейного навыка, который вы используете. Если проверка успешна, сравните свой эффект с эффектом нападающего, если ваш эффект больше или равен – вы успешно парировали атаку. Если он меньше или ваша проверка неудачна, то вам не удалось отвести вражеское оружие. Невозможно парировать атаку, на которой получен выдающийся успех.

Кроме того, вы можете потратить одно действие на парирование – это позволит вам в течение раунда использовать полное значение оружейного навыка для парирования, а не делить его на два. Мастер решает, какое оружие подходит для парирования – вы вряд ли сможете отбить пистолетом удар булавы.

Прим. переводчика: уже указывалось, как можно модифицировать подобные приемы. Просто вычитайте половину своего оружейного навыка из навыка атаки автоматически или весь – ценой в 1 действие.

Пример:

Кассандра имеет 2 действия и сражается с противником, у которого 3 действия. В руках Кассандры – молоток, а противник вооружен металлической трубой. Своим первым действием Кассандра наносит

удар молотком, и противник решает парировать. Он не собирается тратить на это действие, так что ему нужно пройти проверку против половины его оружейного навыка. Этот навык равен 12, половина составляет 6. Оба успешно делают проверки своих навыков и у Кассандры эффект равен 7, а у противника всего 3. Ему не удастся отбить своей трубой удар, и молоток наносит ему урон. В свою очередь он решает атаковать и Кассандра жертвует своим вторым действием, чтобы обеспечить себе до конца раунда парирование полным навыком. Противник попадает, получая эффект 5, Кассандра имеет навык в 14, выбрасывает 8, что дает её эффект (14-8) 6. Её эффект выше, и девушка на лету отбивает удар. У противника осталось еще одно действие, но возможность парировать полным значением навыка Кассандры сохраняется до самого конца раунда.

Автоматическое оружие

Навык автоматическое оружие используется при стрельбе очередями, но если вы бьете одиночными из оружия, рассчитанного на автоматическую стрельбу, то нужно использовать Винтовки или Ручное Оружие. Тяжелое автоматическое оружие, вроде пулемета, связано Тяжелым Вооружением.

Если вы решаете бить очередями, то можно атаковать короткой или длинной очередью. Короткая очередь – около трех пуль, а длинная – десять. Для атаки используется по-прежнему один бросок, но при успешном попадании вы бросаете 1к3 или 1к10, чтобы понять, сколько конкретно пуль попало. Затем умножьте базовый урон одной пули на это значение и дальше прибавляйте все прочие модификаторы.

Навыки в бою

Прочие навыки можно применять во время раундов боя, но чаще всего эти действия занимают длительное время. Конечно, судьей допустимости того или иного действия во время сражения по-прежнему остается мастер.

Оружейные маневры

Маневры – отдельные навыки, используемые совместно с оружием. Чтобы применить маневр, нужно сначала успешно совершить проверку маневра, а затем проверку атаки. В течение одного раунда можно использовать только один маневр, если вы дополнительно не пройдете проверку маневра Комбинация.

Сражение и раны

Ранения ослабляют персонажа. За каждую тяжелую рану, которая есть у персонажа (неважно, полученную саму по себе или от накопления более легких ран), он теряет 1 действие. Раны могут снизить число действий до 0, и герой окажется бессилён предпринять хоть что-нибудь. Это отражает болевой шок, кровопотерю и травмы, которые лишают сил.

Пример:

Гарри получил три легкие раны, что при его Телосложении 11 превращает их в одну тяжелую. Ранее у героя было три действия, но теперь из-за кровопотери он способен лишь на два в раунд.

Оружие

Группы и категории вооружения

Мы разделили оружие на категории, а каждую категорию – на группы для удобства игроков. Категории: оружие ближнего боя, оружие дальнего боя и естественное оружие.

Оружие ближнего боя: Кинжал, Метательное Оружие, Ударное Оружие, Древковое Оружие, Меч, Кнуты и Цепи, Топор.

Оружие дальнего боя: Автоматическое Оружие, Винтовки и Арбалеты, Лук, Ручное Оружие, Тяжелое Вооружение.

Естественное оружие связано с навыками Безоружный Бой и Боевые Искусства. Это удары, пинки, захваты и броски, а для нечеловеческих существ – удары рогами, укусы и когти

Характеристики каждой категории перечислены далее, в таблице вооружения.

Гранаты

Ручные гранаты относят к метательному оружию. Это простое вооружение: вырываем чеку, швыряем в цель и через 4-6 секунд происходит взрыв.

Светозумовые гранаты: благодаря грохоту и вспышке яркого света граната дезориентирует противника, делая его полностью беспомощным на 1к5 раундов. Кроме того, в течении 1к5 часов пострадавшие получают -5 ко всем навыкам от шока.

Коктейль Молотова: бутылка с зажигательной смесью, заткнутая промасленной тряпкой, которую поджигают перед броском. Попадая, это оружие наносит урон огнем, вызывая воспламенение.

Дымовая гранаты: граната, источающая густой черный дым, достаточный, чтобы скрыть целую комнату. Дым может вызвать отравление, и в закрытом помещении даже убить – попавшие в него страдают от удушья. Чаще всего это оружие используется для прикрытия отступления или выкуривания противника.

Осколочные гранаты: внутри этой противопехотной гранаты находятся стальные осколки, наносящие серьезный урон окружающим при попадании.

Противотанковые гранаты: используется против укрепленной брони или зданий, буквально прожигая её насквозь. Считается тяжелым вооружением при нанесении урона против укрепленной цели и обычным оружием – против прочих целей.

Слезоточивый газ: эта граната начинена едким газом, вызывающим спазм носоглотки и обильное слезоотделение. Чувствительные люди (примерно 1 на 10000) могут получить аллергический шок, вызывающий удушье и смерть. При попадании в зону действия нужно пройти проверку на Эго, иначе вы будете абсолютно беззащитны из-за паники и удушья. Даже при успехе все ваши навыки получают -5 к значению на срок до получаса.

Радиус взрыва

Оружие, имеющее радиус взрыва, наносит урон всем, кто в него попадает. В описании различных типов оружия указан основной радиус – расстояние, на котором все п полной мере испытают действие взрывной волны. Тем, кто находится за его пределами, но в радиусе удвоенного значения основного радиуса урон также наноситься – но на одну ступень меньше. Тяжелая рана становится легкой, легкая – ссадиной, ссадина - не наносит урон.

Пример:

*Ручная граната имеет радиус 5 м. В этом радиусе она наносит полный урон, а на расстоянии (5*2) от 5 до 10 метров – на одну ступень меньше.*

Кнуты и лассо

Кнуты, бола и лассо могут использоваться не только для нанесения урона, но и для опутывания противника или его обезоруживания. Если эффект опутывания составляет от 0 до 5, то противник может освободиться, пройдя проверку удвоенного Проворства. Если эффект составляет 6-10, то проверка противника проводится против Проворства, а при эффекте 11-15 против половины Проворства. Эффект 16 и выше делает проверку на сопротивление невозможной.

Если проверка сопротивления неудачна, противник остается опутан, пока его не выпустят. Он не может предпринимать никаких действий, но и держащий его также вынужден все свое время тратить на удерживание захвата. При успешной попытке опутанный все равно должен потратить одно действие на освобождение.

Кроме того, если кнут или лассо используется для обезоруживания, и эффект составляет 11 и больше, то противник роняет свое оружие и ему придется потратить два действия, чтобы подойти и поднять отбитое в сторону вооружение.

Бола и кнуты могут применяться и для простого нанесения урона, но тогда из эффекта вычитается 5. Лассо может использоваться лишь для опутывания и обезоруживания.

Тяжелое вооружение

Тяжелое оружие может применяться против техники и построек, равно как и против живых целей. В последнем случае урон значительно выше по сравнению с обычным оружием – это указано в таблице урона выше. При атаке по строениям и техники урон считается точно так же, но у предметов нет ран. Они просто могут быть тяжело повреждены или уничтожены – что и происходит при успешной атаке. Защитить от тяжелого вооружения может лишь прочная броня, которая способна поглотить взрыв.

Огнеметы

Огнеметы наносят нарастающий урон – обычно они поджигают цель на 2к10 раундов. Поглощение с помощью средств защиты совершается лишь в первом раунде – если оно удачно, то огнемет не действует на персонажа, а если нет – урон будет нанесен. Урон наносится каждый раунд, причем если персонаж не собьет огонь, то урон будет увеличиваться на 2 каждый раунд.

Пример:

Если вы горите в течение семи раундов, то каждый раунд значение урона будет увеличено на 2 (+2, +4, +6 и т.д. по сравнению с базовым значением). Увеличение начинается уже с первого раунда, что оставит по сомнению выживание персонажа после 4-5 раундов. В одиночку сбить огонь практически невозможно, если рядом нет водоема. При помощи кого-то еще можно свести длительность воспламенения максимум до двух раундов, если напарник потратит действие, чтобы помочь.

Хотя огнемет использует навык Тяжелое Вооружение, его урон рассчитывается по обычным правилам, а не по правилам тяжелого оружия.

Импровизированное оружие

Иногда приходится использовать все, что попадает в руки: бутылки, стулья, молоток и т.п. предметы. Для простоты находите им ближайшее соответствие среди оружия – например, ножка стула может равняться дубинке, а разбитая бутылка – ножу, однако вычитайте из урона - 2, чтобы отразить меньшую эффективность этих предметов.

Амуниция

Урон огнестрельного оружия часто зависит от патронов: одни более эффективны против брони, а другие наносят больший урон незащищенному телу.

Обычная амуниция: без изменений по сравнению с уроном самого оружия.

Блуждающие пули: пули со смещенной траекторией полета, добавляют +3 к эффекту, но куда слабее против брони. Они дают +3 к значению поглощения брони и -1 проверке попадания против любой цели из-за своего смещенного веса.

Металлический сердечник: дают -1 к эффекту, но зато и -1 к значению поглощения брони.

Утяжеленные: дают +1 к урону.

Тефлоновые: пробивают броню, давая -3 к значению поглощения брони.

Бронебойно-разрывные: -5 к поглощению брони и +2 к эффекту.

Прицелы

Прицелы увеличивают дальность выстрела, как уже указывалось ранее в разделе снаряжения. Однако хотя шанс на попадания благодаря прицелу не уменьшается, эффект из-за дальности полета пули все равно ниже на -3 за пределами базового радиуса.

Пример:

Лазерный прицел увеличивает базовый радиус оружия в 2 раза, позволяя стрелять без штрафа на попадание, но с -3 эффекта за пределами обычного радиуса.

Таблицы вооружения

Ниже перечислены основные виды вооружения и дана расшифровка их параметров.

Наименование: вид оружия.

Магазин: количество патронов в обойме.

Базовый урон: то значение, которое вы модифицируете эффектом и прочими факторами, влияющими на урон.

Радиус: расстояние, на которое можно стрелять без штрафа. За ним идем максимальный радиус – в пределах этого расстояния стрелять также можно, но с -5 на попадание и -3 к эффекту. Различные прицелы могут модифицировать радиус и убирать штрафы.

Максимальный радиус: расстояние, за которым невозможно нанести урон – даже с помощью прицелов.

Перезарядка: число действий, необходимых на перезарядку оружия.

Радиус взрыва: радиус поражения гранатами и взрывчатыми веществами. Максимальный радиус поражения равен удвоенному значению радиуса, как уже писалось выше.

Наименование	Магазин	Базовый урон	Радиус	Максимальный радиус	Перезарядка
Револьвер	6	11	20 м	120 м	4 (2 если

38 калибра					меняете с помощь зарядника)
Револьвер 357 Магнум	6	13	30 м	140 м	4 (2 если меняете с помощь зарядника)
Револьвер 44 Магнум	6	15	40 м	180 м	4 (2 если меняете с помощь зарядника)
Дерринджи р 357	4	9	5 м	30 м	4
Дерринджи р 45	4	10	5 м	30 м	4
Пистолет 9 мм	15	11	30 м	180 м	2
Пистолет 45 мм	9	12	30 м	180 м	2
Пистолет 50 мм	7	15	30 м	180 м	2
Пистолет- пулемет 45 мм	30	11	30 м	180 м	2
Пистолет- пулемет 9 мм	30	12	30 м	180 м	2
Пистолет- пулемет 7.62 мм	30	13	30 м	180 м	2
Автомат 5.56 мм	30	13	70 м	420 м	2
Автомат 7.62	20	14	80 м	480 м	2
Снайперска я винтовка 5.56 мм	10	14	100 м	600 м	3
Снайперска я винтовка Магнум Винчестер 300	6	16	100 м	600 м	3
Охотничья винтовка 22 мм	5	11	50 м	300 м	4
Охотничья винтовка 30	3	15	60 м	360 м	4

мм					
Обрез	2	11	5 м	30 м	4
Двуствольный дробовик	2	13	20 м	120 м	2
Дробовик 12 мм	6	13	20 м	120 м	4

Наименование	Базовый урон	Радиус	Максимальный радиус	Перезарядка
Арбалет	11	30 м	180 м	10
Автоматический арбалет	11	30 м	180 м	2
Длинный лук	10	30 м	180 м	2
Составной лук	12	50 м	180 м	2
Штык	6	-	-	-
Кинжал	5	-	-	-
Керамический кинжал	4	-	-	-
Складной нож	3	-	-	-
Двуручный меч	9	-	-	-
Катана	8	-	-	-
Сабля	8	-	-	-
Рапира	7	-	-	-
Секира	7	-	-	-
Пожарный топор	8	-	-	-
Прут	3	-	-	-
Молот	7	-	-	-
Нунчаки	5	-	-	-
Металлическая труба	6	-	-	-
Бита	6	-	-	-
Бола	5	10 м	60 м	-
Цепь	7	-	-	-
Лассо	9	10 м	30 м	-
Кнут	9	3 м	4 м	-
Посох	8	-	-	-
Копье	9	-	-	-

Наименование	Базовый урон	Радиус	Максимальный радиус	Радиус взрыва
Метательный нож	4	5 м	30 м	-
Сюрикен	3	5 м	30 м	-
Метательное копье	7	20 м	60 м	-

Коктейль Молотова	10	5 м	30 м	5 м
Дымовая граната	-	10 м	60 м	5 м
Светошумовая граната	-	10 м	60 м	5 м
Осколочная граната	14	10 м	60 м	5 м
Противотанковая граната	16	10 м	60 м	5 м
Слезоточивый газ	-	10 м	60 м	10 м

Наименование	Базовый урон
Захват	-
Бросок	2
Кулак	2
Удар головой	2
Пинок	3
Когти	3
Клыки	6
Клюв	5
Рога	6
Хвост	4

Наименование	Базовый урон (по таблице тяжелого урона)	Радиус	Максимальный радиус	Радиус взрыва
Пулемет Гатлинга	10	100 м	600 м	-
Огнемёт м 60	9	10 м	60 м	-
Легкий гранатомет	10	600 м	3600 м	10 м
Тяжелый гранатомет	13	800 м	4800 м	20 м
Мина направленного действия	35	-	-	10 м
Противотанковая мина	17	-	-	10 м
Противопехотная мина	7	-	-	10 м

Поглощение брони работает по сходному признаку, против каждого типа урона существует свое значение поглощения, которое является необходимым пройти на проверку. Если на броске 1к20 выпадает это

число или меньше – урон поглощается. Различные типы брони складывают свои значения, однако из-за размеров и веса практически невозможно одеть на одну и ту же часть тела более одного вида защитного снаряжения.

Прим. переводчика: можете просто вычитать подходящее значение из урона. Это не избавит вас от минимального повреждения, но гарантированно уменьшит его размер.

Броня: вид брони.

Огнестрельный: значение поглощения огнестрельного урона

Безоружный урон и ближний бой: значение поглощения урона от безоружных атак и оружия ближнего боя.

Огонь и температура: значение поглощения урона от огня и высокой температуры.

Радиация: значения поглощения радиационного облучения.

Броня	Огнестрельный	Безоружный урон и ближний бой	Огонь и температура	Радиация
Армейский шлем	2	3	2	-
Кевларовый шлем	3	2	2	-
Кевларовый жилет	7	3	2	-
Кевларовый защитный костюм	9	3	2	-
Армейский защитный костюм	12	4	4	-
Бронежилет	5	4	4	-
Костюм гражданской защиты	3	2	2	-
Костюм радиационно-термальной защиты	-	-	14	14
Промышленная термозащита	-	-	3	-
Кожаная одежда	2	3	3	-

Пример:

Гарри одет в армейский шлем и кевларовый жилет. Безумец в канализации нападает на героя и наносит ему удар ножом. Жилет имеет значение поглощения безоружного боя и ближнего боя 3, шлем

тоже 3, итого поглощение составляет 6. Если Гарри успешно совершит бросок 1к20, получив число 6 или меньше, то удар не нанесет ему урона.

Естественная броня: у некоторых существ в описании указана естественная броня. Она дает +2 к своему значению на поглощение огнестрельного урона, безоружного боя и оружия ближнего боя, а также огня, и свое значение – к поглощению радиации.

Пример:

Каират имеет естественную броню 5, что дает ему поглощение 7 против всех видов урона, кроме радиации (против которой сохраняется поглощение 5).

Раны, лечение и инфекция

Каждый персонаж может вынести определенное число ран, прежде чем умрет. Чем здоровее и выносливее человек, тем выше это число. Урон условно разделяют на четыре типа: ссадины, легкие раны, тяжелые раны и смертельные раны.

Ссадины – общее обозначение для мелких порезов, синяков, ушибов и кровоподтеков. Легкие раны – глубокие порезы, ожоги и сотрясения. Тяжелые раны – переломы, колюще-режущие и пулевые ранения, повреждения связок и мышц или массивные ожоги. Смертельные раны – все те ранения, что убивают мгновенно или через крайне непродолжительное время.

Раны имеют свойство накапливаться и усугубляться – слабые ранения перерастают в более серьезные. Когда набирается опереженное число ссадин, они складываются и превращаются в легкую рану. То же самое происходит с легкими ранами – они превращаются в тяжелую рану, как и тяжелые – в смертельную. Это отражает ситуацию, когда болевой шок и кровопотеря от незначительных ран может в сумме оказаться более опасной, чем от одной серьезной. Конечно, это не означает, что малые раны исчезают, заменяясь большой – просто ущерб от них соизмерим с более тяжким ранением. Теоретически возможно умереть и от слишком большого числа ссадин.

Когда менее опасные ранения складываются в более серьезные, вы отмечаете серьезную рану, но вычеркиваете все составлявшие её ранее меньшие раны.

Смертельные раны всегда убивают персонажа, и как только он получает хотя бы одно такое ранение, для героя все заканчивается трагически.

Потеря сознания: обычно потерю сознания вызывает большое значение эффекта от успешной атаки по персонажу – об этом ранее шла речь. Время, которое проводит герой без сознания, определяют броском 1к20 – его результат обозначает число минут, на время которых персонаж находится в отключке.

Смерть: Как только персонаж получает смертельную рану, он умирает. Если смертельная рана нанесена сама по себе, то смерть мгновенна – но если она возникла в результате суммирования тяжелых ран, то персонаж умрет через Телосложение*2 раундов от болевого шока и кровопотери. В этот период персонажа можно спасти – успешная проверка Медицины или Первой Помощи, исходящая от любого, кто готов помочь, позволяет умирающему выжить.

Лечение: если персонаж выжил, то время и отдых постепенно исцелят его раны. Время лечения зависит от тяжести ран.

Ссадины: 1 сутки за рану

Легкие: 1 неделя за рану

Тяжелые: 1 месяц за рану.

Соответственно, если у вас две тяжелые раны и одна легкая, то время исцеления займет два месяца и неделю. Обычно менее значительные раны исцеляются первыми, т.е. в данном случае через неделю заживет легкая рана.

Смертельная рана, которую персонаж сумел пережить благодаря своевременной первой помощи, считается как составляющие её тяжелые.

Пример:

У Гарри Телосложение 11, и три тяжелые раны для него равны одной смертельной. Если он был смертельно ранен, но пережил этот урон, то время исцеления займет три месяца.

Для исцеления персонаж должен отдыхать – а в случае перенесенной смертельной раны ничего другого он и не сможет сделать даже при всем желании. Если персонаж продолжает подвергаться нагрузкам, то время исцеления удваивается.

Медицинская помощь: если герой находится под присмотром врачей или проходит домашнее лечение, то время исцеление сокращается вдвое. Ссадина заживает за 12 часов, легкая рана – за четыре дня, а тяжелая – за две недели.

Инфекция (опциональное правило): для большего реализма мастер может ввести правило, что при получении каждой раны нужно пройти проверку телосложения, чтобы не подхватить инфекцию. Проверка для ссадины равна Телосложению*2, для легкой раны Телосложению, а для тяжелой – Телосложение, деленное на 2. Модификаторы могут менять этот бросок, причем все они складываются.

Ситуация	Модификатор характеристик
Рана продезинфицирована	+5
Сразу же оказана успешная проверка Первой Помощи	+5
Сразу же оказана успешная проверка Медицины	+5
Персонаж принял антибиотики	+7
Рана нанесена грязным или ржавым оружием	-3
Рана нанесена клыками или зубами	-2

Если проверка удачна, рана остается чистой – при неудаче же в неё попадает инфекция. Длительность развития инфекции составляет 2к5 недель. Пока инфекция в теле, ни одна рана не заживает. Каждую неделю инфицированный персонаж должен проходить проверку Телосложения (с модификатором +5, если он получает медицинскую помощь и +7, если принимает антибиотики). Если хотя бы одна из проверок успешна, инфекция отступает, и раны начинают заживать

обычным способом. Если за 2х5 недель на еженедельных проверках не выпало ни одного успеха, персонаж умирает. Если персонаж инфицирован, для новых ран не проводится проверок, пока персонаж не избавится от имеющейся инфекции.

Опыт и практика

- А в этой комнате вы сможете увидеть нашу последнюю разработку, - доктор Тременс отворил двери и шагнул вовнутрь, подавая пример группе молодых врачей, по пятам семенящих за ученым. Он подождал, пока все выстроятся в ряд, и шагнул к окну, занимающему всю дальнюю стену. За стеклом находилась еще одна комната, полная стульев с пристегнутыми к ним людьми. В руках в каждого находился обычный игровой джойстик, а от стула под одежду сидящих тянулись многочисленные провода. Перед каждым стоял экран, на котором кубические конструкции укладывались в ряд по мановению джойстика.

- Ранее мы использовали этот метод для развития моторных навыков и координации, но теперь решили, что это прекрасный метод обучения. За спиной Тременса несколько врачей зашушукались, но он не обратил на это внимание. Они все равно ловили каждое его слово – слово человека, которого называли новым гением медицины.

- Это простая видеоигра, которая как раз по силам пациентам нашей психиатрической клиники. В конце концов, какой еще прок они могут принести, кроме как выступая подопытными?

Кто-то угодливо засмеялся в ответ на эту фразу. Тременс улыбнулся – дальше была его любимая часть.

- Если кто-то ошибается, то эти провода пропускают в его тело заряд тока. Так мы напоминаем им цену неудачи и стимулируем лучше стараться. После каждой ошибки заряд возрастает, чтобы они не могли привыкнуть - метод просто идеальный.

Одновременно с его словами девочка-подросток на ближайшем стуле неловко дернулась – и фигура на экране прошла мимо предполагаемого паза. Её тело содрогнулось от невидимого удара, слезы хлынули по глазам – но руки задвигались быстрее, а в испуганных глазах горело желание больше не допускать промаха. Или, по крайней мере, именно это видели аплодирующие Тременсу врачи, восхищенно вззирающие на ученого, как на древнее божество. Психиатр поднял руку, призывая к тишине.

- Спасибо, спасибо вам. Как вы видите, принцип простой и надежный. Его, естественно, можно использовать для обучения чему-то более полезному, чем этой игры. В дальнейшем мы планируем агитировать за внедрение этой системы в учебные заведения... а сейчас прошу в следующую комнату.

Он увел свою паству, не обращая внимания на засыхающие на девичьих щеках слезы...

В течение долгого пути к обретению утраченного могущества, персонажи могут развивать свои характеристики и навыки. Есть два способа это сделать, дополняющие друг друга: с помощью опыта и практики.

Опыт

В каждом из приключений мы учимся чему-то. Возможно, новому применению навыка, или умению спастись от обезумевшего лектора или просто вытаскиванию раненого друга из-под металлического

шкафа. Все, что мы делаем в течение игры, позволяет нам стать сильнее.

После окончания приключения каждый игрок получает от 2 до 11 очков опыта, в зависимости от сложности игры и качества отыгрыша. Ниже приведены советы для мастера, но на самом деле распределение очков целиком в его руках. Если мастер считает, что персонажи должны развиваться быстрее – ничто не мешает ему удвоить выдаваемый опыт.

Ситуация	Опыт
За участие в игре (автоматически)	4
Приключение было сложным	+3
Приключение было крайне тяжелым	+5
Хороший отыгрыш	+2
Плохой отыгрыш	-2

Этот опыт выдается в конце приключения, а не отдельной сессии. При длинной хронике мастеру следует разбивать её на отдельные приключения, чтобы персонажи могли развиваться, получая после каждой части заслуженный опыт.

Каждое очко опыта может быть потрачено, чтобы увеличить на 1 навык или характеристику. Навыки, которые вы пытаетесь повысить выше связанных с ними характеристик, стоят 3 очка за 1. Боевые Искусства, повышаемые выше Проворства, стоят 6 очков за 1.

Также с помощью опыта можно менять психический баланс. Если он отрицательный, то за 1 опыта вы можете снизить его на 1 или за 2 опыта повысить на 1. Если баланс положительный, то все наоборот – за 1 вы можете повысить его на 1 или за 2 опыта снизить на 1.

Повышая навыки, вы должны вкладывать опыт лишь в те, которые ваш персонаж хоть раз пытался применить в течение приключения.

Невозможно научиться во время безделья, знания и умения не приходят сами по себе. То же самое касается и характеристик – за исключением Внешности и Образованности.

Для повышения Внешности необходим не только опыт, но и отыгрыш – посещение салонов красоты, косметолога и пластического хирурга, приобретение модной одежды и украшений.

Образованность с помощью опыта вообще невозможно повысить – только практика и время способны здесь помочь. Если в течение года персонаж занимался любыми научными изысканиями или учился – его Образованность повышается на 1. При Образованности выше 15 требуется два года учебы на повышение значения на 1.

Практика

Второй путь к увеличению характеристик и навыков – это обучение и тренировки. Все навыки, кроме академических, можно поднять таким способом до 12, характеристики (кроме Образованности и Внешности) до 15. После месяца упорных занятий – не менее пяти раз в неделю по восемь часов в день, вы повышаете навык или характеристику на 1. Повышение навыков выше значения связанной с ним характеристики занимает три месяца.

Мастер может требовать от вас наличия подходящего места и снаряжения для практики – посещения института или гимнастического зала, компьютера или спортивного инвентаря, книг и учебного оружия

и т.п. Само по себе обучение также имеет цену – вам нужно оплатить образование или тренера. Для простоты игры мы установили расходы на практику в 500\$ в месяц, однако чем выше ваш навык или характеристика – тем больше придется дополнительно доплатить. Профессиональное овладение тем или иным знанием и умением всегда подразумевает более квалифицированного наставника.

Текущее значение	Цена
1-5	+100\$
6-9	+200\$
10-12	+500\$
13-15	+800\$

Также для удобства мастера мы приводим примеры того, какой деятельностью можно повысить характеристики.

Сила: поднятие тяжестей, грузовые работы, занятие в современном тренажерном зале.

Проворство: танцы, акробатика, многие спортивные состязания.

Телосложение: марафонский бег, плавание, велоспорт и любые изматывающие монотонные упражнения.

Внешность: невозможно поднять подобным способом.

Эго: чтение, запоминание, расширение кругозора, философия, логика, математика, йога, пост, медитации, молитвы.

Восприятие: астрономия, охота, поиск чего-либо.

Харизма: выступления, аутотренинг, психология, ораторское искусство

Образованность: как уже указывалось, только годы обучения. С другой стороны, Образованность – единственная характеристика, которую можно с помощью практики поднять выше 15.

Очки героя

Все знают, что герои так просто не умирают. В фильмах и книгах действия героев становятся примером восхищения или страха: они выбираются из горящих машин за секунды до взрыва, уворачиваются от пуль снайперов и отделяются парой царапин, попав под автоматную очередь террориста. Смерть героя должна быть моментом истины любой истории, а не нелепой случайностью.

В игре персонажи игроков – герои, а значит, они не могут просто так погибнуть. У каждого из персонажей есть очки героя, которые увеличивают их выживаемость и успешность их действий. Каждый персонаж начинает игру с 10 очками героя и может получить еще в ходе приключения. Эти очки даются за выдающиеся поступки – что логично. В конце концов, на то они и герои, чтобы геройствовать, верно? После каждого приключения мастер выдает персонажу очки героя, руководствуясь следующей таблицей.

Ситуация	Очки героя
Герой выжил в приключении	1
Герой был смел и активен	+3
За каждый героический поступок (спасение детей из горящего дома, риск своей жизни ради друга и т.п.)	+2

Очки героя используются, чтобы повысить эффект своих действий или уменьшить эффект соперника. За каждое потраченное очко героя персонаж может увеличить эффект своего броска на 1 или уменьшить эффект вражеского также на 1. Персонаж может тратить за один раз сколько пожелает очков героя, полностью сводя на нет вражеский эффект (например, от выстрела по вам) или поднимая свой до эпических вершин. Учтите, что очки героя влияют лишь на эффект проверки, а не на её успешность.

Ни один персонаж не может иметь больше 50 очков героя – любой излишек просто теряется. Также следует заметить, что очки героя – прерогатива игроков, а не НИП.

Пример:

Гарри при создании получает 10 очков героя, как и любой другой персонаж игроков.

Книга вторая: Слухи.

За пределами человечности

Временами голод нарастает, и тогда мир меняется в моих глазах. Кровь поет песню охоты, кипя в моих венах. В эти минуты я смотрю на людей – и не вижу ничего кроме мяса, крови и костей в их сочных живых телах. Я уйду в мрачные подворотни, где обжигающий свет фонарей не причиняет боль моим изменившимся глазам. Стою и жду – за водосточной трубой, повиснув на ржавой пожарной лестнице или притаившись за мусорным баком. Рано или поздно кто-то приходит... всегда кто-то приходит.

Тогда я обрушиваюсь на свою жертву – один быстрый удар. Я не жесток – она умирает мгновенно, потому что в моих руках нож или топор. А затем я впираюсь в её шею... и когда кровь обжигает мое горло, а на зубах хрустит вкуснейшая плоть, я растворяюсь в беспмятстве. Не остается ничего – ничего, кроме голодного зверя, пожирающего мертвое тело.

К утру я всегда просыпаюсь дома – грязный, в заляпанной крови одежде... но сытый.

Рядом со слепым человечеством бродят те, кто принадлежит к миру людей лишь наполовину. Порождения руин, дети ночи и демоны темной стороны, они населяют наши города и остатки непокоренной природы, охотясь на слабых и беззащитных. Мастер может использовать этих существ как НИП и инструмент продвижения сюжета, или даже как основных антагонистов приключения. Ниже приведены правила для их создания.

У каждого существа есть силы и слабости, подобные достоинствам и недостаткам обычных персонажей. Силы дают существу новые возможности, недоступные людям – слабости отражают их уязвимые места. Приобретая слабость, монстр получает очки создания, а на силы он их тратит. Слабости, как и недостатки, понижают психический баланс – но силы не повышают его, в отличие от достоинств. Монстр, в отличие от человека, слишком близок ко тьме, чтобы его психика осталась стабильной.

Не одно нечеловеческое существо не может иметь психический баланс выше -25. Даже если его значение и должно быть выше, оно автоматически снижается до этого значения. Кроме того, существо

может иметь и обычные достоинства и недостатки – его возможности не ограничиваются лишь приведенными силами и слабостями.

Все эти правила описывают созданий, которые когда-то были людьми. Возможно, их пожрала тьма или собственное безумие отразилось на их природе, лишив части человечности. Может, собственная божественность проснулась в виде темного отражения красоты, которой они когда-то обладали.

В истории каждого монстра должны быть события, которые когда-то превратили его в уродливое подобие себя прежнего. Это может быть проклятие, воздействие рухнувшей Иллюзии или родословная, восходящая к нелюдям. Разумеется, есть и огромное число созданий, которые никогда не были людьми – но речь в этот разделе не о них.

Слабости

Цена слабостей вычитается из суммы достоинств, снижая психический баланс. Каждая слабость дает очки, но их можно тратить только на получение сил, а не на навыки и достоинства. Любые не потраченные очки просто исчезают.

Кровожадность

Кровожадный персонаж обязан пить чужую кровь, чтобы выжить. Эта слабость дает 5 очков, если подойдет любая кровь – в том числе и кровь животных. Если слабость приносит 15 очков, то кровь должна принадлежать лишь сексуально привлекательной для существа цели. В любом случае, кровь должна быть свежей и пить её необходимо непосредственно из жертвы. В сутки необходимо употребить 2 пинты – если персонаж не получает их, то начинает терять по 1 Телосложение за каждые сутки (вторичные характеристики не снижаются). Когда Телосложение упадет до 0, существо умрет. Как только такой персонаж вновь выпьет кровь, все утраченное Телосложение вернется в течение суток. **Дает: 5 или 15 очков.**

Символические узы

Жизненная сила существа заключена в какой-то символ. Это может быть драгоценный камень, здание или татуировка на чьем-то теле – что-то отдельное от самого существа. Стоит уничтожить этот символ, как персонаж тут же умрет. Обычно эта слабость встречается у существ, которых трудно или невозможно уничтожить обычным оружием. **Дает: 10 очков.**

Могильные узы

Существо обязано проводить десять часов в сутки в земле, обычно – в собственной могиле. Чаще всего эта слабость присуща созданиям, которые были или остаются мертвы с физиологической точки зрения – и теперь сама смерть тянет их обратно из мира живых. Каждый день, проведенный без сна в могильной земле снижает Эго персонажа на 1. Когда оно упадет до 0, персонаж превратится в безумную тварь, одержимую лишь базовыми инстинктами. Как только создание проведет в своей могильной земле десять часов, потерянное Эго полностью восстановится. **Дает: 10 очков.**

Охотничий инстинкт

Существом правит желание охотиться и убивать. Когда появляется возможность, оно выслеживает, нападает и убивает любую подходящую добычу. Обычно этот инстинкт связан лишь с определенным видом жертв: людьми, женщинами, девственниками и т.п. Чаще всего

существо оказывается во власти инстинкта в определенное и ограниченное время: на рассвете, в полночь, в полнолуние и т.п. Мастер решает, способен ли при каких-то условиях персонаж избежать охоты и убийства. **Дает: 5 очков.**

Каннибализм

Эта слабость – не проста больная зависимость от человеческой плоти. Как и при Кровожадности, людоедство поддерживает в вас жизнь. Мастер решает, должно ли существо употреблять свежую плоть только что убитой жертвы или подойдет и старая. Каждый день, проведенный без питания человеческой плотью, снижает Телосложение на 1 (не затрагивая вторичные характеристики) – и когда оно достигнет 0, монстр умрет. Питание восстанавливает все утраченные единицы Телосложения в течение суток. **Дает: 15 очков.**

Во власти внешних сил

Персонаж находится под контролем нечеловеческой силы. Это может быть божество или демон, безликая сущность или сам Астарот. Если персонаж получает приказы, но способен им сопротивляться (проверкой Эго), то слабость дает 10 очков. Если потусторонняя сила целиком владеет его поступками, то слабость приносит 20 очков. **Дает: 10 или 20 очков.**

Чувствительность к огню

Огонь пугает существо и наносит ему существенный урон. К эффекту урона от огня прибавляется 10 – кроме того, персонаж не сможет разжечь огонь или приблизиться к нему, если не пройдет проверку Эго. Даже при успехе, его напряженный и напуганный вид останется заметным для всех. **Дает: 10 очков.**

Чувствительность к электричеству

Существо избегает любого присутствия электрического тока. Оно не может находиться возле розеток и включенной техники (если не пройдет проверку Эго), и даже при успехе все равно будет заметно напуганным. При поражении электричеством прибавьте к эффекту урона 10. **Дает: 10 очков.**

Страх религиозных символов

Соприкосновение с религиозными символами доминирующей в данной местности культуры причиняет существу боль. Демон не испугается индуистских знаков, находясь в Париже – но знак креста приведет его в ужас. Обладающие этой слабостью не могут входить в церкви и на святую землю, а любое касание символа наносит им раны, подобные раскаленному металлу. **Дает: 10 очков.**

Чувствительность к серебру/чугуну/железу

Хотя сам по себе выбранный металл не ранит создание при касании, любой урон сделанным из него оружием удваивается после учета всех прочих модификаторов. **Дает: 5 очков.**

Чувствительность солнечному свету

Свет истощает силы монстра, прямые дневные лучи отнимают по 10 единиц выносливости за минуту воздействия. При облачном небе существо теряет по 1 выносливости в минуту. Когда выносливость падает до 0, монстр падает без сил и его Телосложение начинает уменьшаться (на 1 за минуту прямого света и на 1 за 10 минут при облачном небе). Если Телосложение опуститься до 0, создание умрет.

Вернувшись в темное место, монстр восстановит все утраченное в течение суток. **Дает: 15 очков.**

Неконтролируемое превращение

У создания имеется два облика, обычно человеческий и звериный. При сильных эмоциях (боли, ярости, возбуждении, наслаждении) монстр неконтролируемо превращается и остается в своей звериной форме, пока не пройдет успешную проверку Эго. **Дает: 10 очков.**

Нечеловеческая внешность

Монстр настолько не похож на человека, что может скрыться от внимания окружающих, лишь закутавшись с ног до головы. Это не просто уродство, а откровенно нечеловеческие черты внешности. **Дает: 10 очков.**

Пожиратель душ

Чтобы выжить, монстр должен выпивать чужую жизненную энергию. Он осушает духовную сущность своих жертв, оставляя лишь телесную оболочку. Чаще всего это происходит во время секса, когда жертва полностью беззащитна. Каждую неделю монстр должен забирать у людей количество единиц энергии, равное Телосложению + Эго. Во время оргазма он может извлечь у жертвы это количество единиц, просто снижая примерно поровну все её характеристики (например, если Эго + Телосложение монстра 20, то жертва теряет 20 единиц от своих характеристик, снижая каждую на 2-3 единицы). Если хоть одна из характеристик от этого снизиться до 0, то жертва умрет. Все потери характеристик постоянны, поэтому монстр, кормящийся от одной и той же жертвы, довольно быстро доводит её до истощения и смерти. Если же сам монстр пропустил недельное кормление, он потеряет по 1к5 Телосложения и Эго за каждую неделю без пожирания душ. Если в ходе этого одна из характеристик снизиться до 0, монстр умрет. Как только существо впитает чужую силу, все его потери характеристик восстановятся. **Дает: 15 очков.**

Во власти звезд

Астрономические события оказывают огромное влияние на жизнь монстра. Возможно, он оказывается во власти охотничьего инстинкта в полнолуние или под властью внешних сил в час восхода Сириуса. Может, панический страх охватывает существо, когда Луна и Марс оказываются на одной линии. Как бы то ни было, мастер определяет, когда и какое астрономическое сочетание властвует над существом и в чем это проявляется. **Дает: 10 очков.**

Силы

Силы приобретаются на очки, полученные от слабостей и от недостатков, но не на очки навыков. Кроме того, силы не учитываются при подсчете психического баланса.

Повелевающий голос

Существо способно говорить особым тоном, заставляющим людей подчиняться. Для этого слушатели должны понимать язык создания – иначе они будут испытывать желание угодить монстру, но станут действовать на свое усмотрение. Чтобы сопротивляться приказу, слушатель должен пройти проверку против половины своего Эго. Если же приказ подразумевает сделать что-то, что человек никогда не совершил бы по доброй воле, бросок производится против целого значения Эго. При успешном сопротивлении его невозможно заставить

выполнить тот же приказ – но против других повелений придется снова проводить проверки. **Стоит: 15 очков.**

Вечная молодость

Существо не стареет, оставаясь прежним век за веком. Эта сила не увеличивает значение характеристик или навыков – она лишь означает, что монстр никогда не повзрослеет, не постареет и не умрет от естественных причин. **Стоит: 10 очков.**

Повышенная характеристика

Одна из характеристик создания необычайно высока. Повысьте её значение на 10 и пересчитайте соответственно вторичные характеристики, связанные с ней. Только с разрешения мастера эту силу можно брать для одной и той же характеристики более одного раза. **Стоит: 15 очков.**

Неуязвимость к яду

Существо полностью не подвластно отравлениям, ядам и токсинам всех видов. Однако иммунитет к радиации эта сила не дает. **Стоит: 10 очков.**

Инфракрасное зрение

Существо видит тепловой фон живых существ, благодаря чему способно охотиться в полной темноте. Эта сила действует и днем, позволяя, например, обнаружить присутствие человека в зарослях. **Стоит: 5 очков.**

Естественное оружие

У персонажа есть когти, клыки, рога или еще какое-то оружие, являющееся частью его тела. В таблице вооружения указан базовый урон этих видов естественного оружия. **Стоит: 5 очков.**

Неуязвимость к огню

Существо полностью невосприимчиво к жаре и огню, оно может купаться в магме без малейшего вреда для себя. Эта сила часто встречается у монстров, связанных с пылающими преисподними и огненными измерениями. **Стоит: 10 очков.**

Неуязвимость к электричеству

Даже заряд в миллион вольт не способен ранить существо, как и вызвать спазм мускулов. **Стоит: 10 очков.**

Неуязвимость к радиации

Радиоактивное заражение полностью безвредно для монстра. Он может жить в самом сердце реактора и спать на постели из плутония, и при этом не ощутит даже зуда. **Стоит: 10 очков.**

Неуязвимость к оружию

Существо хорошо переносит или вообще免疫но к большинству видов обычного вооружения. Лишь один особый вид оружия может причинить ему вред: возможно, его можно ранить режущим оружием, но совершенно невозможно сделать то же самое всем остальным. Уязвимость должна быть относительно обширной – например, все старинное оружие или все серебряное, а не отдельный кинжал. Если эта сила приобретается за 10 очков, то персонаж получает лишь половину урона от прочих видов оружия, кроме того, к которому он уязвим. Если сила имеет цену в 15 очков, то существо полностью неподвластно всем прочим видам оружия. **Стоит: 10 или 15 очков.**

Быстрая реакция

Существо двигается невероятно стремительно, благодаря чему получает одно дополнительное действие, +5 к модификатору инициативы и навык Уклонение 20. **Стоит: 15 очков.**

Регенерация

Раны создания заживают крайне быстро, позволяя ему даже отращивать утраченные конечности (если существо не убито). Скорость исцеления от всех видов ран уменьшена в три раза, кроме того в раны не может проникнуть инфекция. **Стоит: 10 очков.**

Защитная шкура

Кожа существа крайне прочна, соответствуя костюму гражданской защиты (см. в таблице брони). Она может ничем не отличаться от обычной или быть похожей на чешую, шкуру или панцирь. **Стоит: 10 очков.**

Сверхъестественные чувства

Органы чувств существа развиты до невероятного предела. Оно способно ориентироваться в темноте по звуку и запаху, находить любую спрятавшуюся цель и идти по даже самому слабому следу. Все имеет цену - яркие вспышки и громкие звуки способны оглушить создание на несколько раундов. **Стоит: 10 очков.**

Телекинез

Экстрасенсорная сила, позволяющая передвигать предметы силой мысли. Можно заставить их просто парить в воздухе – а можно запустить в кого-то другого. Максимальные вес, который можно поднять телекинезом, равен Эго существа в килограммах, а максимальная скорость полета предмета – Эго в метрах. **Стоит: 10 очков.**

Телепатия

Существо может читать мысли окружающих и передавать им свои. Это действует лишь на тех, кого существо видит или кого успело предварительно хорошо изучить. Те, на кого воздействует эта сила, ощущают, что за ними следят, но не понимают кто и как. При проверке против половины Эго можно закрыть свои мысли от чтения посторонними, но для этого нужно знать, что их собираются прочесть. Монстр одновременно может читать мысли только одного человека.

Стоит: 15 очков.

Неограниченная выносливость

Существо никогда не устает. Оно может бежать вечно, сражаться целыми днями напролет и без малейших усилий выиграть марафонский забег. Монстру также хватает всего два часа сна в сутки. **Стоит: 10 очков.**

Аспекты разума

Вечернее небо напоминало открытую рану – алая запекшаяся кровь и желтоватый гной украшали небосклон. Тучи обещали пролиться дождем, но ветер уносил их раньше, чем они выполняли свою угрозу. Холодные порывы проносились по городским улицам, заставляя прохожих ежиться и поднимать воротники.

Джордж смотрел на лежащую внизу улицу, укутанную болезненным светом фонарей, которые только подчеркивали мусор и надписи, испоганившие стены. Предчувствие надвигающейся бури коснулось мужчины, волосы взметнулись на ветру, как крошечные тоненькие кнуты. Улыбка – столь же холодная, как и ветер, тронула губы, и

человек отступил от края крыши, с которой он и созерцал мрачный пейзаж.

Сигарета медленно тлела во рту, но Джордж не ощущал её вкуса. Он вообще не замечал, что минуты складываются в часы – время потеряло свое значение, став забавной абстракцией в помутненном сознании. Пепел на губах имел не большую важность, чем пронзительный ветер, обдувающий крышку.

Голоса – вот что заставило его прийти в себя и вновь приблизиться к краю. Бомжи уже собиралась, ожидая начала ужина во «Вратах».

Здание лежало на противоположной стороне улицы, четырьмя этажами ниже – самая популярная ночлежка и источник бесплатного питания в городе. Приют для тех, кто утратил все, кроме собственной жизни.

Жизни, которую Джордж тоже хотел отобрать.

Он прикрыл глаза, на секунду поддаваясь возбуждению охоты. Это было великолепно – ощущать их голод и отчаянье, которым никчемное человеческое стадо пропитало вечерний воздух. Никому не нужные, они были идеальной мишенью – мишенью, обещавшей безнаказанность. Мужчина провел языком по зубам, довольно усмехнулся – и расчехлил оружие. Запах смазки и пороха ласкал ноздри, как дорогой парфюм, а холод приклада приятно обжигал ладонь.

Словно предчувствуя скорый финал этой пьесы, небеса пролились дождем – щедрым, будто кровь из пробитой артерии. Джордж улыбнулся, радуясь прекрасно подобранной сцене. Отсюда, сверху, он мог видеть их всех – мужчин и женщин, столпившихся в ожидании пищи. Затвор с глухим стуком покинул свое привычное положение – и M16 обратила дождь в кровавое море.

Встречаясь с ужасом

Ужас – это неизведанное, то к чему наш жизненный опыт, психика и нервная система не привыкли. Конечно, много событий в нашей жизни могут вызывать шок: несчастные случаи, гибель близких и пережитое насилие. Однако еще больший шок вызывает встреча со сверхъестественными событиями, ситуация и существами, который человеческий разум не в силах спокойно воспринимать. Шок – не просто страх перед чем-то внезапным, это и ответная реакция на боль и ситуации, которые мы не способны вынести.

Первая реакция на ужасающие события заставляет нас вопить и рыдать, замирать от ужаса и бежать со всех ног прочь. Если психический баланс отрицательный, то недостатки начинают управлять поведением персонажа. Мы просто неспособны рационально мыслить в эти минуты. Настоящий ужас не в то, что страх способен вызвать у нас паническую реакцию – он лишь катализатор, выпускающий наружу нашу внутреннюю тьму.

При высоком значении Эго и положительном психическом балансе, мы, напротив, держим себя в руках и способны отреагировать на ситуацию.

Ужасные события

Для установления, шокирован персонаж или нет, применяется проверка Эго. При успехе мы справляемся со страхом – пусть и испытывает его, но не позволяем затуманить мысли. Значение Эго модифицируется в зависимости от ситуации – то, что уже происходило с нами в прошлом или не касается лично нас, вызывает куда меньший страх.

Невозможно составить список всех пугающих ситуаций, в которые могут попасть герои. Мастеру следует использовать здравый смысл и чувство меры. Если совершать проверки Эго по любому поводу, то скоро игроки начнут воспринимать страшные моменты как рутину, не обращая на них особого внимания. Даже если у вас в игре один только чистый ужас и резня, воздержитесь от броска до ситуаций, которые действительно могут шокировать – когда люди гибнут ужасной смертью, а кровь течет ручьем.

Ниже приведены возможные модификаторы к значению Эго, учитывающиеся при проверке. Некоторые из них могут вызывать вопросы: почему несчастье, произошедшее с кем-то еще, способно добавить бонус к проверке? Это связано с темной природой человеческой души, в которой тяга к чужим страданиям часто затмевает светлые порывы. Конечно, это не означает, что персонаж будет наслаждаться увиденным – однако ему проще пережить шоковое событие, случившееся с кем-то еще.

Кроме того, даны и общие модификаторы, не зависящие от конкретных ситуаций. Таковым является соответствие ситуации недостатку героя. Если, например, персонаж с фобией перед змеями попал в змеиную яму, то его недостаток наносит дополнительный ущерб психике. В случаях, когда недостатки связаны с ситуацией, штраф к значению Эго при проверке составляет стоимость этого недостатка. То же самое верно и про ситуации, когда персонаж вынужден идти против своего достоинства. Например, если пацифист убивает другого человека, то он вычитает из Эго стоимость этого достоинства в виде штрафа.

Ситуация	модификатор
Ситуация связана с недостатком	- стоимость недостатка
Ситуация противоречит достоинству	- стоимость достоинства
Событие произошло внезапно	-5
Событие ожидалось персонажем	+5
Персонаж противодействует худшим проявлениям ситуации (пытается спасти умирающего, сражается с монстром)	+10
Событие подвергает сомнению убеждения или взгляды персонажа	-5
Встреча со сверхъестественным существом	- модификатор ужаса существа
Близкий контакт со сверхъестественным существом	Дополнительно к предыдущему у -5
Наблюдать за избиением друга	+/- 0
Наблюдать за убийством друга	-5
Наблюдать за избиением постороннего человека	+10

Наблюдать за убийством постороннего человека	+5
Избивать кого-нибудь	-5
Совершить убийство	-5
Быть избитым	-5
Подвергаться пыткам	-5
Попасть в опасную ситуацию, но избежать травмы	+/-0
Застать друга серьезно раненым или убитым	-5
Наблюдать аварию или несчастный случай	+10
Получить травму в несчастном случае	-5
Получить тяжелую рану в бою	+5
Убить в бою	-5
Получить легкую рану в бою	+10
Наблюдать за смертью или тяжелыми ранами друга во время боя	-5
Видеть, как насилуют друга/возлюбленную	-5
Видеть, как насилуют незнакомца	+10
Быть изнасилованным	-10
Совершить изнасилование	-5
Сверхъестественное событие с персонажем	От -5 до -10
Сверхъестественное событие с другом	От +/-0 до -5

Пример:

Гарри столкнулся с Карлом, психопатом-маньяком, пьющим кровь своих жертв. Он застаёт его над обескровленным трупом своей подруги Наташи и должен совершить проверку Эго. Его подруга погибла, что дает модификатор -5 к значению Эго. Эго Гарри равно 15, но со штрафом опускается до 10. Проверка выходит неудачной - выпадает 12, и мастер сообщает, что в течении 1к5 раундов Гарри в панике убегает прочь.

Реакция

Если проверка Эго неудачна, персонаж страдает от шока. Он проявляется по-разному – если психический баланс положительный, то персонаж может контролировать панические проявления, а при отрицательном балансе или равном нулю, страх захлестывает с головой. Чаще всего мастер использует бросок 1к5, чтобы определить форму, в которой проявиться шок.

1. Крик. 2. Плач. 3. Растерянность. 4 . Бег. 5. Кататонический шок. Обычно шок длится 1к20 минут. Если его вызывало событие, которое непосредственно продолжает угрожать персонажу (например, смерть друга в разгар боя), персонаж может сделать вторую проверку Эго, уже без модификаторов, чтобы отложить эффект шока до конца ситуации.

Положительный баланс во многом помогает бороться с шоковой реакцией. Чем выше значение баланса персонажа, тем в меньшей степени на его поведение будет влиять ужас. В свою очередь отрицательный баланс пробуждает внутреннюю тьму – порывы, которые обычно мы держим на коротком поводке.

Баланс	Эффект
От -75 и ниже	Персонаж ведет себя как полный психопат, с телом начинают происходить физические мутации.
От -61 до -74	Кроме шока персонаж действует под влиянием недостатков, подходящих ситуации. Персонаж пытается ранить себя или других и ведет себя наиболее разрушительным образом, соответствующим его недостаткам.
От -46 до -60	Кроме шока персонаж действует под влиянием недостатков, подходящих ситуации. Персонаж пытается ранить себя или других.
От -31 до -45	Кроме шока персонаж действует под влиянием недостатков, подходящих ситуации. Персонаж способен ранить себя или других.
От -16 до -30	Кроме шока персонаж действует под влиянием недостатков, подходящих ситуации. Прекратить их действие можно влиянием близкого человека.
От -15 до -1	Кроме шока персонаж действует под влиянием недостатков, подходящих ситуации. Прекратить их действие можно успешной проверкой Эго без модификаций
+/-0	Шоковая реакция действует в полной мере
От +1 до +15	Персонаж не испытывает эффекта шока, но получает -5 к значению всех навыков на 1к20 минут
От +16 до +30	Персонаж не испытывает эффекта шока, но получает -5 к значению всех навыков на 1к10 минут
От +31 до +45	Персонаж не испытывает эффекта шока, но получает -5 к значению всех навыков на 1 минуту
От +46 до +60	Получает штраф -5 к значению всех навыков на один раунд
От +61 до +74	Получает штраф -1 к значению всех навыков на один раунд
От +75 и выше	Не подвержен эффектам шока и не проходит проверки при ужасающих событиях

Действие недостатков для персонажей с отрицательным балансом всегда длительно. Оно не может быть меньше одного часа после конца стрессовой ситуации – только потом можно пытаться их остановить указанными в таблице способами. Если не один из допустимых способов не применяется или их нет (для баланса -31 и ниже), то действие проходит через сутки.

Хуже всего, если при проверке на ужас выпадает 20 (т.е. провал). Это приводит к настолько серьезному потрясению психики, что один из недостатков обретает клиническое проявление и его невозможно остановить никакими методами, кроме длительной терапии.

Ниже перечислено, как недостатки, пробужденные неудачной проверкой, чаще всего влияют на поведение.

Вражда с животными: приступ безумной ярости по отношению к ним, в крайней случае – попытка убить любое животное в пределах видимости.

Невезучий: истерика от собственных неудач.

Плохая репутация: провоцирование всех на еще более худшее мнение о себе, оскорбления и неприемлемые обществом поступки.

Проклятие: различные, обычно действие, вызывающее обострение проклятия.

Желание смерти: необдуманный риск без малейшего повода

Депрессия: неспособность действовать из-за полной апатии

Зависимость: любой поступок, лишь бы получить новую дозу.

Эгоизм: крайний эгоизм, полное игнорирование окружающих, даже близких.

Фанатизм: нападение на всех, кто выглядит врагом ваших убеждений

Неприметный: Паника от собственной ненужности, попытка истерично привлечь к себе внимание.

Азартный игрок: игра любой ценой до последней нитки.

Жадность: попытка получить денег, переступая через все и всех.

Преследуемый: делающий все, чтобы только спровоцировать преследователей на новую атаку.

Невинно осужденный: поступки, подтверждающие возведенную на него клевету.

Нетерпимость: агрессия ко всему, что персонаж презирает.

Уродливый: страх перед всем привлекательным, попытка любой ценой скрыть свое уродство.

Мания: гиперактивность, неспособность есть, спать и даже просто усидеть на месте.

Маниакально-депрессивный психоз:

Расстройство психики: маниакальные выполнения одних и тех же действий

Подавленная психика: прорывающиеся кошмарными воспоминаниями события прошлого.

Ошибочное опознание: искажение хода мыслей – персонаж начинает верить, что он и есть тот, за кого его принимают.

Смертельный враг: маниакальный поиск врага и нападение на него.

Кошмары: ужасные галлюцинации.

Клятва мести: поиск врага и попытки разрушить все, что составляет смысл его жизни.

Паранойя: повсюду враги!

Фобия: галлюцинации объекта страха, истерика при одном упоминании.

Скептицизм: полное игнорирование всего раздражающего и противоречащего скептическим убеждениям.

Шизофрения: полная потеря связи с реальностью, голоса, галлюцинации.

Сексуальный невроз: сексуальное действие здесь и сейчас в рамках невроза с теми, кто попадет под руку.

Сексуальная притягательность: полное избегание противоположного пола, паника при любых намеках на близость.

Множественная личность: постоянно сменяющие друг друга личности.

Обидчивость: ярость берсерка.

Невольный медиум: злой дух вселяется в персонажа.

Неудержимая ложь: неспособность произнести хотя бы слово правды.

В розыске: привлечение внимания тех, кто ищет.

Телесные мутации

Когда баланс опускается до -75 и ниже, тело человека становится мягкой глиной в руках внешних сил. Внутренняя тьма изменяет облик персонажа согласно темным тайнам или недостаткам и процесс этот, на усмотрение мастера, может быть длинным и незаметным или сверхъестественно быстрым.

Каждая неудачная проверка Эго при балансе -75 и ниже оставляет на теле человека очередную метку – иногда это просто разрастание предыдущей, а иногда новые мутации. Обреченный скрываться от окружающих из-за своего растущего уродства, персонаж вынужден покинуть прежнюю жизнь и затаиться на окраине общества, среди таких же проклятых и обреченных.

Перемены всегда связаны с личностью персонажа, его слабостями и пороками, подавляемыми воспоминаниями и страхами. Мастер кроме предложенных вариантов может выбирать те мутации, которые лучше всего подойдут конкретному герою. Например, агрессивный герой может обнаружить, что у него растут когти, рога и клыки. Фанатично верующий или запуганный обнаружит на теле стигматы и прочие самопроявляющиеся раны. Убийцы и людоеды обнаружат, что их плоть гниет и источает сильную вонь, а скрывающие преступления станут испытывать боль и муки от непрощенных поступков.

- Андрогинность, смена поля, отсутствие половых признаков.

- Рога.

- Когти и клыки.

- Мучение: иглы и крючья в теле, которые невозможно удалить, отсутствие кожи, ожоги и язвы, черви в теле.

- Гниющая плоть.

- Стигматы (раны Христа: следы от терний, плетей, гвоздей и копья).

- Татуировки: таинственные и неприятные на вид знаки по телу.

Временные мутации: персонажи, чей психический баланс составляет от -50 до -74 могут получать те же мутации – но они бесследно исчезнут через двенадцать часов. Мастер может использовать этот элемент как предупреждение того, чем рискуют персонажи, опустившие свой баланс до крайне низкого уровня.

Новые недостатки: в случаях, когда персонажу многократно не везет с проверками на ужас, мастер может дать ему новый недостаток.

Обычно это подразумевает неоднократные провалы в течение одного приключения (т.е. выпадение 20 на проверке Эго) или частую встречу с пугающими событиями. Недостаток выбирается с соответствием под ситуацию и не приносит герою никаких бонусных очков – однако снижает его психический баланс на значение своей стоимости, как если бы брался при создании персонажа. Тем не менее, мастеру не стоит злоупотреблять этим правилом, если только игрок сам не стремиться опустить баланс своего персонажа как можно ниже.

Взгляд сквозь иллюзии

В пугающие моменты персонажи с высоким или низким психическим балансом могут увидеть реальность в её истинном обличье. Это не означает, что они достигли Пробуждения или вернули себе утраченную божественность – просто на секунду шок сорвал завесу самообмана. За каждые полные +20 или -20 психического баланса персонаж имеет один шанс из двадцати увидеть истинную подоплеку сверхъестественного события. Когда он сталкивается с иллюзией,

мастер бросает 1к20. Если результат меньше или равен шансу (1 за каждые полные +/-20 баланса), то герой на миг возвращает себе истинное зрение. Истинная реальность скрывается за множеством масок. Это могут быть существа, принявшие человеческий облик: вроде Азгулей или Ликторов, тропы Метрополиса и Инферно, обычно скрытые от человеческого взора, или души мертвых, бредущие по улицам.

Пример: *если у вашего персонажа психический баланс составляет +65, то он имеет шанс 3 из 20 увидеть, что на самом деле скрыто за завесой иллюзии.*

Проявления ужаса

Когда мы смотрим сквозь расступившуюся ткань иллюзии, наши скованные силы ищут путь к освобождению. Они вырываются по местам наименьшего сопротивления – снам и грезам, однако благодаря оковам Демииурга, могут проявиться лишь в кошмарах. Эти кошмары обретают плоть из иллюзии, существуя отдельно от их создателей, как внутренние демоны, вырвавшиеся в явь. Они пытаются уничтожить породивших их и затем блуждают во тьме, поддерживая свое существование охотой на беззащитных жертв.

Каждый раз, когда персонаж смотрит на истинную реальность, он должен сделать проверку Эго, чтобы удержать под контролем свои спящие, но действующие силы. При её неудаче наш страх обретает форму – смертельного врага, кошмарного монстра, или сверхъестественного события, вроде асфальта, обратившегося в вязкое болото.

Люди, живущие в трущобах и закутках городского дна, часто порождают чудовищ своими страхами, и эти твари охотятся на каждого, кого застанут вблизи своего логова. Реальность этих мест искажена, и смерть может подстергать всякого, кто неосторожно войдет в их черту. Обычно монстры истаивают со временем – чаще всего, не сумев избавиться от своего создателя. Они не покидают окрестности места, где страх человеческий побудил их к существованию, бесследно пропадая через несколько дней. Однако монстр, который успешно ежедневно охотиться, может продолжать свое существование крайне долго – и возможно, даже стать полностью реальным.

Борьба с проявлением ужаса

Если что-то порождено нашим разумом, то, теоретически, может быть им же и уничтожено. Для этого персонаж должен встретиться с порождением ужаса (неважно, создано оно из его страхов или кем-то другим) и совершить успешную проверку Эго. Монстр также проходит проверку Эго – тот, у кого выше эффект, побеждает. Если победил человек, чудовище бесследно исчезает. Если же монстр получил значение эффекта выше, то он может свободно атаковать, и в течение суток этот же человек не может пытаться вновь изгнать существо. Тот, кто пытается изгнать порождение чужого разума, при успехе получает +5 к эффекту, поскольку посторонний страх легче преодолеть, чем собственный.

В случае, если речь идет об изгнании феноменов или событий, которые, не имеют значения Эго (вроде стен, сочащихся кровью) мастер обычно использует значение Эго породившего их.

Следует понимать, что все эти проявления ужаса – не столько живые существа, сколько рожденные сознанием фантазмы. Если кто-то воплощает громил, испортивших ему детство, они будут вести себя

именно так, как он помнит (или боится), а не как живые люди. Эти существа могут иметь любую природу и владеют силами и слабостями, которые перечислялись выше. Мастер создает их по тем же правилам, что и обычных нелюдей, руководствуясь здравым смыслом. Нельзя породить своим страхом гигантского динозавра, который разнесет половину города – но можно создать мелкого хищного ящера, вроде велоцератора. Точно так же страх способен наделить ванну острыми лезвиями, но не может сделать из неё тоннель, ведущий в подземное озеро. Культ – игра о личных страхах, а не конструктор для разрушения своими кошмарами целого мира.

Также надо учитывать, что все проявления ужаса созданы из иллюзии – а значит, не считаются за истинную реальность при встрече. Они могут вызвать ужас, как и другие монстры, но не способны стать источником краткого прозрения.

Одержимость

Одержимость – это процесс, когда чей-то разум вселяется в тело персонажа и контролирует его. Обычно вселившаяся сущность может управлять телом лишь в определенное время или в определенных местах. Для владельца тела это похоже на расстройство личности – он не помнит ничего, что происходит во время власти над телом постороннего разума, хотя воспоминания периодически пробиваются наружу во снах и приступах дежа вю.

Есть существа, для которых одержимость – естественный способ существования. Призраки мечтают о живых телах, но боятся уйти к перерождению тропой очищения Инферно. Неприкаянные, беглецы из ада, души, сбежавшие от Ангелов Смерти, вселяются в тела, чтобы скрыться от преследователей. Эфирные не имеют телесной формы и используют одержимость для продолжения существования.

В Инферно обитают создания, которые не могут просто так войти в наш мир, и вынуждены прибегать к помощи одержимости. Расчленители и Нефариты забирают тела людей, чтобы с их помощью открыть врата между преисподней и миром живых. Их способность к одержимости – не природная сила, а плод магических ритуалов.

Неприкаянные, Расчленители и Нефариты могут управлять телом, в которое вселились, только в ночные часы. С рассветом они прячутся в глубинах сознания одержимого и дремлют до наступления заката – чтобы вновь пробудиться и взять верх над человеческой волей.

Чтобы вселиться, необходимо знать, как это сделать – с помощью естественной силы или ритуала. Вселяющаяся сущность и жертва делают проверки Эго и сравнивают эффект. Если жертва победила, то сущность отступает и не может вновь пытаться вселиться в течение суток. Если же победило существо, то оно успешно завладевает телом жертвы, подавляя её волю.

Психический баланс влияет на шанс вселения. Каждые полные +5 единиц дают жертве +1 к значению Эго для проверки. Каждые полные -5 единиц баланса снижают Эго на -1. В людей с психическим балансом +75 и выше вообще невозможно вселиться для существ, чей баланс от +75 до -250.

Одержимый находится под полным контролем существа в часы, когда оно может управлять телом. Сознание жертвы погружено в дрему, но если её пытаются заставить сделать что-то, полностью противоречащее убеждению, жертва может инстинктивно воспротивиться. Она

совершает проверку Эго и при успехе не выполняет желаемое сущностью действие – хотя и не возвращает контроль над телом. Однако возможность сопротивления слабеет с каждым днем одержимости, понижая для проверки Эго на 1. (Т.е. если жертва одержима 3 суток, то проверка сопротивляться неприемлемому приказу получит -3 к значению Эго).

Мастер объясняет игроку, как тот должен отыгрывать персонажа во время одержимости или же сам управляет героем в это время.

Одержимые предметы: предметы, в которых обитает дух – вольно или невольно связанный с ними. Он никогда не покидает предмет целиком, даже вселяясь в человеческое тело, и потому одержимые им стараются не разлучаться без необходимости с этим предметом.

Чтобы вселиться, такой дух должен дожидаться момента, когда потенциальная жертва напрямую коснется предмета – а уж затем проводить противоположную проверку Эго. Хотя во всех остальных отношениях эта одержимость не отличается от обычной, её проще снять. Достаточно разделить с предметом одержимого – на расстоянии не менее километра. В этом случае одержимость мгновенно прекращается без всяческих бросков, и для новых попыток вселиться духу придется ждать, пока кто-нибудь вновь не коснется его обиталища. Хотя чаще всего духи вселяются в украшения или предметы домашнего интерьера, даже дома и земельные участки иногда становились пристанищами для этих жаждущих тела душ. Обычно к созданию одержимых предметов прибегают призраки, связывающие себя с вещами, которые много для них значили при жизни. Почти все из них имеют подобные узы, связанные с прижизненными событиями. Другие виды духов также могут обитать в одержимых предметах, но куда реже.

Призраки и Неприкаянные

Человеческая душа может занять чужое тело, если движима сильной страстью. Призраки – духи умерших, оставшиеся в мире живых, вместо того, чтобы пойти на перерождение тропами рая или ада. Они вселяются в тела, чтобы вновь ощутить вкус жизни или же доделать что-то важное, не завершенное при жизни. Многие из призраков используют одержимые предметы.

Неприкаянные это те удачливые души, которые сбежали из преисподней. Вселяясь в кого-либо, они прячутся в его теле. Нефариты охотятся на таких беглецов, стремясь вернуть их в адские муки. Самый простой способ, к которому прибегают посланцы ада – убить тело, так что одержимый может оказаться жертвой гнева преследователя-Нефарита. Неприкаянные управляют телом лишь в ночные часы, уступая хозяину тела власть с рассветом. Призраки способны управлять телом в любое время суток, хотя обычно большую часть времени позволяют руководить самой жертве.

Не имея тела, все эти призрачные духи могут появляться на краткий миг для взора живых – обычно в местах, где иллюзия слаба. Истинное зрение способно видеть мертвых, так что шизофреники и прошедшие магическую инициацию, как и люди в состоянии сильных эмоций также могут увидеть духов. Обычно они выглядят как бледные, полупрозрачные силуэты различной степени разложения.

Неприкаянные всегда носят на своих призрачных телах следы мучений, уродства или пыток. В любом случае, и призраки, и Неприкаянные

остаются нематериальными, даже если показываются на краткий миг чувствительным людям.

Заметки из Таинств Метрополиса

В фолианте Таинств Метрополиса, написанном величайшем из гениев, Пробужденным Леонардо да Винчи, нынче пребывающим за гранью Времени и Пространства, подробно описаны эти существа – как и многие иные.

Себялюбивы те духи, что забирают тела живущих. Спасения для себя ищут они или совершения дел, кои они почитают важнейшими. Тело для них – орудие, и подобно ремесленнику, отбросившему сломанные молот и резак, жертвуют сии духи теми, коими завладевают.

Одержимый же ими ступает туда, куда влекут его духи, и уста его рекут их словами. Чем дольше обитают они в теле похищенном, тем больше сродства в них с тем, кто им ранее владел.

Характеристики: призраки и Неприкаянные имеют Эго, Харизму и Образованность от 1 до 20, как во времена, когда были живыми. Остальные характеристики принадлежат одержимому телу, как и вторичные характеристики вместе с частью навыков.

Эго 10 + 1к10

Харизма 2к10

Образованность 2к10

Чувства и способ общения: как у обычного человека.

Навыки: те навыки, что связаны с Эго, Харизмой и Образованностью равны значениям, которые дух имел при жизни. Остальные навыки сохраняют значения, которыми обладала жертва.

Атака: как у обычного человека, без тела атаковать не могут.

Магия: способность к одержимости.

Продолжительность жизни: неограниченная. Одержимое тело, однако, продолжает стареть.

Чаще всего встречаются по одному.

Экзорцизм

Экзорцизмом называют процесс изгнания из тела вселившегося духа. Есть два вида экзорцизма: магический и психологический. Магический – это ритуал, описанный в главе, посвященной магии. Все заклинатели могут изгонять тех созданий, которые принадлежат к известным им Знаниям. Призраки и Неприкаянные, как и все виды демонов, могут изгоняться некромантами, Эфирные – заклинателями страстей. Психологический экзорцизм пробуждает внутренние силы самого одержимого, позволяя ему визуализировать духа и исторгнуть его из тела. Для этого метода надо обладать значением 20 или больше в навыках Психология или Психоанализ. Экзорцист начинает беседу с духом и осторожно заставляет его раскрыть свое имя и цель. Затем он обманом, угрозами или убеждением пытается добиться того, чтобы дух позволил ему поговорить с владельца тела. Когда разум одержимого пробуждается, психоаналитик пытается помочь ему перебороть духа. Если экзорцист преуспел на проверке своего навыка, то одержимый может пройти проверку Эго, прибавляя к его значению эффект с проверки экзорциста. Дух также совершает проверку Эго и если она меньше, чем у одержимого – он вынужден покинуть тело.

Пример: психоаналитик со значением Психология 21 проходит проверку навыка, получая 17. Его эффект (21-17) 4. Теперь одержимый

может пройти проверку против своего Эго +4, а дух совершает проверку против собственного Эго. Если одержимый преуспеет и получит лучший эффект, то дух покинет тело.

Психологический экзорцизм требует предварительных бесед с одержимым в течении 1к20 дней и у экзорциста есть всего одна попытка. При неудачном изгнании он уже ничего не может сделать, хотя кто-то другой может попробовать вновь обмануть духа. Однако это автоматически делает вселившийся разум готовым к новым хитростям, так что однажды неудачно изгнанный дух получает +5 к значению своего Эго для противодействия всех дальнейших попыток психологического изгнания. При магическом изгнании этот бонус не учитывается – знание методов психоанализа не спасает от применения колдовских сил.

Физические нюансы

В помещении царили мрак и тишина. Харви приглушил фонарь, чтобы луч света не увидел никто с улицы. Конечно, он знал, что вряд ли хоть один человек станет бродить вокруг в такой час, но не хотел рисковать. Чтобы попасть вовнутрь, пришлось сломать дверь, а это, как не крути, походило на попытку кражи.

Ему же была нужна только Джорджия – потому мужчина и отправился в единственное место, где мог таиться ключ к её исчезновению. В склады на окраине, вечное пристанище бомжей и бродяг. Впрочем, их тоже не было заметно – только газеты и картонные коробки, служившие постелью бездомным, устлали складской переулок. Харви это только играло на руку.

Он успел обойти половину склада, прежде чем звук шагов изменился. Прямо под мужчиной находилась крышка незапертого люка, и Харви без долгих сомнений поднял её. Петли не скрипели – похоже, ей частенько пользовались.

По шаткой и ржавой лестнице он спустился в подвал, повернулся, освещая похожее на мастерскую помещение... и замер, не в силах произнести ни слова.

Она лежала на спине, в самом центре круга, составленного из многочисленных символов. Огарки свечей давно застыли восковой печатью на раскрытых ладонях и во рту. Лицо Джорджии искажал предсмертный ужас, а внутренности свисали из распотрошенного живота. Кровь залила пол, словно перед своей гибелью женщина просто фонтанировала ею – впрочем, на нагой коже почти не было кровоподтеков. Даже многочисленные порезы, складывающиеся в рунические письмена, казались бескровными.

Ноги Харви подкосились, и он опустился на пол, с трудом удержавшись, чтобы не потерять сознание. Ладонь коснулась крови – крови, казавшейся черной в этой тьме. Из рта рвался крик – но выходило лишь сиплое дыхание. Он не мог даже моргнуть, словно веки кто-то пришил к бровям, заставляя его целую вечность смотреть на страшную находку. Трепещущие ноздри уловили запах крови... и еще один запах, к которому работающий на заправке мужчина давно привык. Запах бензина... теперь им пахла его одежда. Кровь и бензин...

Над его головой скрипнул люк, пропуская отблеск света, и Харви обернулся. В отверстии показалось лицо мужчины, сжимающего в руках зажженную свечу. Довольно улыбнувшись, он наклонил другой

рукой открытую канистру – и разбивающаяся о пол струя бензина усеяла лицо и волосы Харви холодными каплями.

- Как хорошо, что ты пришел, - добродушно заявил незнакомец, словно вел светскую беседу за чашкой чая. – Жаль, Харви, но ты должен был понимать – поиски до добра не доводят. Я не могу позволить себе оставлять в живых свидетелей.

Свеча упала одновременно с захлопнувшейся крышкой. Он еще пытался перехватить её, прежде чем фитиль коснется бензина на полу, и последнее, что Харви запомнил – собственные руки, объятые пламенем...

Персонажей могут ранить и многие другие вещи, кроме оружия. В этой главе мы рассмотрим, сколько опасностей поджидает героев: побег из пылающего дома, падение с обрыва на рифы, попытка не задохнуться, когда руки нежити окунают героя головой в сточные воды, и голод с жаждой, настигающие в бесконечных лабиринтах Метрополиса. Кроме того, мы уточним действие ядов и наркотиков, последствия приема и восстановление от влияния этих препаратов.

Огонь

Рано или поздно персонажи столкнутся с риском сгореть заживо.

Пламя – надежный способ скрыть следы, в том числе и трупы.

Естественно, опасность огня зависит от его размера и температуры.

Когда персонаж попадает в пламя, бросьте 1к20 и посмотрите результат по таблице. Если вы остаетесь в пламени, то каждый раунд его эффект возрастает на 3. Это означает, что чем дольше персонаж горит, тем опаснее становятся раны.

Масло и бензин пылают 1к10 раундов, как и одежда. Следовательно, недостаточно просто выскочить из горящей машины – если вы горите, то необходимо сорвать пылающую одежду. Это занимает целый раунд и требует проверки против Проворства или помощь кого-то постороннего (тогда можно обойтись без проверки)

Если кто-то использует в бою такие предметы, как факел или коктейль Молотова, то ими необходимо изначально попасть в цель – по обычным правилам атаки. Ожоги заживают в два раза дольше, чем прочий урон, а кроме того – при наличии тяжелой раны от огня персонаж автоматически теряет сознание. При получении от огня легкой раны он должен пройти проверку Телосложения, чтобы не потерять сознание. Тяжелые раны, нанесенные пламенем, оставляют уродливые шрамы, и в течение пары дней персонаж едва может ходить от боли. Даже легкие раны не заживают бесследно.

Ниже приведена таблица эффекта огня – число, выпавшее на броске 1к20, и составляет его значение. Помните, что с каждым раундом горения эффект будет увеличиваться, что и объясняет числа выше 20.

Вид огня	ссадины	Легкие раны	Тяжелые раны	Смертельные раны
факел	1-8	9-17	18-25	26+
Масло/бензин	1-5	6-15	16-22	23+
костер	1-4	5-15	16-22	23+
Большой костер/раскаленный металл	1-2	3-12	13-16	17+
Пожар	1	2-5	6-10	11+

Дым

При пожаре риск задохнуться намного выше вероятности сгореть. Оказавшись в плотном дыму без защиты для органов дыхания, вы рискуете потерять сознание. Необходимо совершать проверку Телосложения каждый раунд и при неудаче персонаж теряет сознание. Если герой потерял сознание, то он проживет в дыму не более Телосложения минут, а после умрет от удушья и отравления. Если задымление лишь частичное или вы умудрились защититься (хотя бы мокрой тряпкой, приложенной к лицу), проверка Телосложения совершается каждые десять раундов.

Электричество

Электричество может вызывать ожоги, но основная опасность не в этом. Воздействие тока вызывает мышечный спазм и при достаточно сильном напряжении и силе тока – останавливает сердце.

Бросьте 1к20 и определите урон на основании значения эффекта. Более высокое напряжение и длительное воздействие повышают эффект +1 за каждые 100 вольт выше обычного напряжения (220 вт. для Европы и 110 для Америки). Также за каждый раунд непрерывного контакта с источником тока эффект возрастает на +3.

Кроме того, электричество парализует – необходимо пройти проверку Телосложения, чтобы самостоятельно отпустить источник тока.

Персонажи, имеющие достоинства Удача и Внутреннее равновесие не подвержены парализации от воздействия тока.

Для 110 вт.

Эффект	Урон
1-13	Ссадина
14-20	Легкая рана
21-24	Тяжелая рана
25+	Смертельная рана

Для 220 вт.

Эффект	Урон
1-11	Ссадина
12-18	Легкая рана
19-22	Тяжелая рана
23+	Смертельная рана

Падение

Чем дольше вы падаете и чем тверже поверхность, о которую ударяетесь, тем выше урон. Успешная проверка Умения Падать вычитает эффект проверки из эффекта урона.

Как и в предыдущих случаях, бросьте 1к20. Это ваш урон для падения с высоты в 3 метра. Добавьте +1 к эффекту за каждый последующий метр. Кроме того, измените эффект в зависимости от поверхности, на которую падает персонаж. Вода дает -10, заросли -5, грязь -3.

Каменистая поверхность добавляет +5.

Эффект	Урон
1-10	Ссадина
11-15	Легкая рана
16-25	Тяжелая рана

Голод, жажда, жара и холод

Голод, жажда, жара и холод медленно отнимают силы, пока не убьют персонажа. За каждый день голода, за двенадцать часов жажды, и за час сильной жары и холода персонаж теряет 1 Телосложения. Когда значение опустится до 0, он умрет. Эти значения модифицируются условиями, в которых оказался персонаж – например, если ему удалось сделать несколько глотков воды, то интервал жажды увеличится до 1 дня. Холод и жар разнятся в зависимости от одежды – в теплой шубе и без ветра можно вполне комфортабельно чувствовать себя даже при -20 по Цельсию. Мастеру следует руководствоваться здравым смыслом, определяя интервалы потери Телосложения.

Как только персонаж оказывается в нормальных условиях, он восстанавливает Телосложение по 2 единицы за сутки.

Удушье

Оказавшись без воздуха (под водой или в газовой камере) персонаж начинает постепенно задыхаться. Если он сумел набрать воздуха, то способен продержаться Телосложение/2 раунда. Если удушье наступило внезапно, то у персонажа лишь Телосложение/4 раунда. Затем персонаж начинает терять по 1 Телосложения каждый раунд. Когда оно опустится до 0, герой лишится чувств. Его еще можно спасти успешной проверкой Первой Помощи или Медицины, однако лишь в течении раундов, равных изначальное значению Телосложению (т.е. если Телосложение равно 10, то персонаж будет терять его по 1 в раунд от удушья, лишиться сознания при значении 0 и может быть спасен еще в течении 10 раундов). Оказавшись на свежем воздухе, вы будете восстанавливать утраченное Телосложение по 1 в минуту.

Следует отметить, что персонаж может плыть лишь со скоростью, равной половине от своей обычной.

Яды и наркотики

Количество ядов и наркотиков велико. Одни проникают в тело с пищей, другие – через дыхание, а есть и те, которых достаточно коснуться. Все они вызывают потерю Телосложения и различные эффекты в зависимости от того, насколько много единиц Телосложения персонаж потерял.

В описании каждого яда стоит количество кубиков, которые нужно бросить. Сумма выпавших значений и будет тем числом единиц, которые нужно отнять от Телосложения. В зависимости от того, сколько осталось Телосложения, эффект будет разниться. Чем меньше остаточное Телосложение, тем сильнее яд действует, чем оно больше – тем больше шансов уцелеть.

Обычно после приема яда есть 1к10 раундов на введение противоядия – тогда удастся предотвратить действие вещества. Если персонаж не умер, то Телосложение будет восстанавливаться по 1 в день.

Ниже перечислены основные яды и их краткое описание.

Мышьяк

Классический яд, приводящий к смерти в течение пары часов.

Симптомы часто напоминают холеру или дизентерию, и могут быть приняты за смерть от этих болезней. Хотя пары миллиграмм хватает,

некоторые – например, арабские принцы времен средневековья, умудрялись приучать себя к этому яду. Мышьяк легко раздобыть, благодаря чему он и был так популярен во все времена.

Кураре

Нейротоксин, использовавшийся индейцами Южной Америки для своих ядовитых копий и стрел. Яд добывается из растения, распространенного в устье Амазонки и используется для натирания оружия. Яд должен попасть в кровь, чтобы вызвать мучительный спазмы и смерть в течении нескольких минут от удушья.

Дигиталис

Добываемый из растения, что распространено в юго-восточной Европе, дигиталис влияет на сердечную активность. Небольшой дозы достаточно, чтобы вызывать сердечный приступ – вытяжка из него используется в медицине, так что опытный фармацевт может раздобыть этот яд. В прошлые века этим ядом смазывали стрелы, поскольку яд должен попасть в кровь для того, чтобы начать действовать.

Змеиный яд

Существует множество видов змей и столько же разновидностей яда. Мы используем среднее значение для удобства игры – чаще всего яд вызывает лихорадку, потерю координации, паралич и затем смерть. Во многих клиниках имеются противоядия от распространенных на данной территории змей.

Волчье лыко

Волчье лыко хорошо известно в Европе и Америке. Его ягоды крайне опасны, вызывая через пару часов потерю сознания и мучительную агонию, заканчивающуюся смертью.

Стрихнин

Классический яд, используемый многими убийцами для отравления воды или пищи. Это алкалоид, добываемый из растения, используемый в малых дозах для производства стимуляторов. Большие объемы вызывают спазм и паралич нервной системы и смерть.

Цианид

Цианид может использоваться в классическом виде – при добавлении в пищу, однако, благодаря резкому вкусу, его легко выявить. В виде газа он, напротив, действует быстро и не оставляет времени на поиск противоядия.

Моноксид углерода (Угарный газ)

Бесцветный и не имеющий запаха, этот газ связывает кислород в крови жертвы, вызывая удушье. Чаще всего именно от него гибнут незадачливые водители, теряющие сознание от плохой вентиляции. Поскольку угарный газ действует не сразу, жертва может пройти проверку Восприятия, когда попадает под его воздействия. При успехе она понимает, что концентрация газа слишком велика – при неудаче не замечает ничего необычного, пока не станет слишком поздно.

Нейропаралитический газ

Существует целый спектр преимущественно разработанных для военных целей газов, воздействующих на нервную систему. Благодаря фосфорным соединениям этот вид газа может проникать через кожный покров, вызывая судороги, галлюцинации и при большой концентрации – смерть. Этот газ не имеет запаха и бесцветен.

Слезоточивый газ

Слезоточивый газ используется силами полиции по всему миру для подавления протестующих. Проникая в носоглотку и глаза, он вызывает сильное жжение и слезотечение. При случаях аллергии к компонентам человек может даже умереть, хотя такие случаи крайне редки.

Эфир

Легкий бесцветный газ, эфир применяется при наркозах. Малые дозы могут вызвать потерю сознания, а большие – смерть.

Хлороформ

Все знают, как его использовать – сбрызнуть ткань и прижать к лицу жертвы. Обычно хлороформ не смертелен, вызывая лишь потерю сознания, исключая аллергиков, для которых может быть опасен.

Клофелин

Добавляемый в напиток и бесследно растворяющийся, клофелин относится к ядам с крайне быстрым эффектом потери сознания.

Снотворное

Существует множество таблеток для обеспечения крепкого сна. В больших дозах они могут быть смертельны, благодаря чему часто используются самоубийцами.

Наркотики

Не все яды применяются для убийства. Наркотики – пример веществ, смертельно опасных в больших дозах или при длительном применении, но, в то же времени, их используют в медицине и для бегства от реальности. В отличие от обычных ядов, наркотики формируют зависимость – чтобы избежать этого, при приеме нужно совершать проверку Эго.

Кроме непосредственной угрозы здоровью, наркотики искажают восприятие и снижают те или иные навыки.

Алкоголь

В малых дозах алкоголь бодрит и вселяет храбрость – а в больших подавляет волю и координацию. Кроме того, неизбежным последствием является похмелье.

Алкоголь дает -5 к Проворству, Эго и Восприятию, как и ко всем навыкам, связанным с ними на несколько часов. В то же время он прибавляет +5 к Телосложению из-за своего обезболивающего и дезинфицирующего свойства.

Зависимость от алкоголя формируется не у каждого, но при регулярном употреблении каждый десятый человек обязан совершать проверку Эго, чтобы не стать зависимым. Мастер решает, есть ли такие персонажи среди героев, но чаще всего это те, кто выбрал недостаток Зависимость.

Амфетамин

Стимулятор, крайне быстро вызывающий зависимость, амфетамин действует в течение получаса. На это время персонаж получает +5 к Эго, Восприятию и Телосложению, и -5 к Проворству и всем связанным с ним навыкам.

После получаса наступает сильное истощение – и уже Эго, Восприятие и Телосложение, как и все связанные с ними навыки получают -5. После каждого приема амфетамина нужно проводить проверку на возникновение зависимости.

Гашиш

Гашиш и марихуана пришли вместе из земель Азии. Эти наркотики употребляют курением, вызывая у наркомана расслабленность. На 2-5

часов персонаж получает -5 к Эго и Восприятию, как и ко всем связанным с ними навыкам. Эти наркотики в меру опасны, поэтому персонаж проходит проверку против удвоенного значения Эго при каждом приеме. Кроме того, у курильщиков со стажем гашиш и марихуана могут вызывать периодические галлюцинации или даже помешательство.

Кокаин

Кокаин крайне опасен в плане формирования зависимости. Его употребление в форме порошка вызывает приступ эйфории, за которым следует сильная депрессия. На полчаса после приема Телосложение и Восприятие получает +5, а Эго и все связанные с ними навыки -5. Следующие несколько часов бонус исчезают, оставляя только штраф. Кокаин требует проверки на формирование зависимости после каждого употребления.

ЛСД

Сильный галлюциноген, обычно принимаемый в таблетках, наркотик вызывает -5 к Эго, -10 к Восприятию и -5 ко всем навыкам, связанным с этими двумя характеристиками. Проверка против возникновения зависимости проводится против удвоенного значения Эго.

Опиум

Опиум, морфий и героин имеют общее происхождение из плодов растения опиата. Наркотик обладает сильнейшим обезболивающим эффектом, благодаря чему используется для облегчения мучений раковых больных. Он дает на три часа -5 к Эго, Восприятию и Проворству, как и ко всем связанным с ними навыкам, и требует проверки против Эго при каждом приеме.

Яд/наркотик	Теряет Телосложения	Телосложения осталось 0	Телосложения осталось от 0 до 1/3 изначального значения	Телосложения осталось от 1/3 до 1/2 изначального значения	Телосложения осталось выше 1/2 изначального значения
Мышьяк	3к10	Смерть	Смерть	Отравление	Диарея
Кураре	3к5	Смерть	Паралич	слабость	Нет эффекта
Дигиталис	2к10	Смерть	Остановка сердца	Сердечный приступ	Нет эффекта
Змеиный яд	2к10	Смерть	Паралич	Слабость	Головокружение
Волчье лыко	3к10	Смерть	Смерть	Сильное отравление	Отравление
Стрихнин	2к10	Смерть	Судороги	Потеря сознания	Галлюцинации
Цианид	2к10	Смерть	Сильное отравление	Отравлен	Диарея

				ие	
Моноксид углерода	2к10	Смерть	Смерть	Потеря сознания	Слабость
Нейропаралитический газ	3к10	Смерть	Смерть	Судороги	Галлюцинации
Химическое оружие	2к10	Смерть	Сильные поражения кожи	Легкие поражения кожи	Раздражение кожи
Слезоточивый газ	2к5	Слепота	Слезы	Кашель	Нет эффекта
Эфир	2к5	Смерть	Потеря сознания	Потеря сознания	Слабость
Хлороформ	2к10	Потеря сознания	Потеря сознания	Слабость	Нет эффекта
Клофелин	3к10	Потеря сознания	Потеря сознания	Сильная слабость	Головокружение
Снотворное	2к5	Смерть	Потеря сознания	Потеря сознания	Крепкий сон
Алкоголь	2к5	Потеря сознания	Сильное нарушение координации	Легкое нарушение координации	Головокружение
Амфетамин	3к10	Гиперактивность	Перевозбуждение	Бодрость	Нет эффекта
Гашиш	2к10	Апатия	Подавленность	Подавленность	Нет эффекта
Кокаин	3к10	Галлюцинации	Эйфория	Эйфория	Эйфория
ЛСД	3к10	Галлюцинации	Галлюцинации	Слабость	Слабость
Опиум	3к10	Апатия	Апатия	Подавленность	Подавленность

Время и путешествия

Поезд метро мчался сквозь тьму подземного тоннеля, неся меня так же бережно, как любящая мать – младенца. Работа заставляла засидеться до полуночи – и не было ничего удивительного, что вагон пустовал. Кроме меня не нашлось пассажиров – лишь блики света и тьмы ползли по стенам и полу пересекающего подземное царство поезда. У меня не было и семьи, ни домашних любимцев – так что никто не стал бы встречать на пороге квартиры с упреком за позднее возвращение. Может, кому-то такая жизнь показалась бы скучной, но в ней нашлись и свои плюсы. На фирме неплохо платили, хоть и требовали взамен посвящать работе все свое время. Но если живешь один – чем еще заниматься в пустой квартире? Лучше уж обеспечить себе старость и медицинскую страховку... которая вполне могла мне понадобиться. Тело, в отличие от разума, никак не желало смириться с этими поздними возвращениями и потому глаза то и дело слипались. Я начал клевать носом, проваливаясь в легкую дрему под стук колес.

На пару секунд вокруг была лишь тьма – а когда я открыл глаза, то вагон больше не пустовал.

Мужчина в одежде кондуктора стоял прямо напротив меня – рослый и высокий. С униформой было что-то не то – я видел все эти застёжки и бляхи лишь в фильмах про Великую Депрессию. Ржавый компостер он держал в одной рукой, а другая – я похолодел, лежала на короткой полицейской дубинке, засунутой за толстый ремень.

Дубинке, густо покрытой потеками крови.

- Ваш билет, - тихим, но мгновенно перекрывшим стук колес голосом попросил кондуктор, чьи глаза горели странным серебряным светом. Я протянул, стараясь чтобы рука не дрожала... и на следующие несколько секунд, пока мужчин внимательно изучал билет, просто перестал дышать.

- Спасибо, сэр, - пробив компостером билет и оставив на нем следы ржавчины, кондуктор улыбнулся. Холодной улыбкой, похожей на ночной ветер. Он направился к следующему вагону... и когда свет в очередной раз мигнул, я снова был один.

На ближайшей же станции я вышел – идти пешком в ночном городе показалось мне менее опасным, чем ехать в этот экспрессе. Я шел и думал о билете, что до сих пор сжимаю в руке – словно боясь, что из-за угла выступит высокая фигура и спросит.

- Где ваш билет, сэр?

Уже дома, не в силах заснуть, с билетом у изголовья, я подумал – сколько людей ездит в полуночных рейсах «зайцем»? И сколько из них никогда не доезжает до своей станции, встречая эту одинокую фигуру? Вновь и вновь перед глазами вставали дубинка кондуктора – и кровь на ней.

Свежая кровь.

Время – относительное понятие. Если вокруг идет жестокая перестрелка, секунды летят, словно пули. В ожидании посредине темной камеры часы превращаются в дни. Когда в игре не происходит ничего интересного, время ускоряет свой бег – для удобства игроков.

Долгие путешествия и нудные поиски могут занимать всего пару секунд реального времени, если прибегать к ускорению. Мастер в этом случае описывает лишь самые важные и интересные события, прошедшие за период ускоренного времени. Например, пока герои летят в Чикаго, мастер может сказать им, как в целом проходил полет, что показывали по телевизору, и какие закуски принесла стюардесса. Когда же игрокам придет в голову сделать что-то особое или ситуация станет для них важной – например, самолет начнет падать, течение времени вернется к привычному.

Обычно в игре время то и дело ускоряется и возвращается к обычному течению – это позволяет за одну игровую сессию прожить целые месяцы, если того требует сюжет. Игроки перед каждым началом такого ускоренного интервала сообщают мастеру, чем будут заниматься их персонажи, а по его окончанию узнают результат.

В бою время делится на раунды, а раунды – на действия. Поскольку каждый персонаж обладает различным числом действий, невозможно точно соотнести секунды и раунды. В среднем, раунд – это от 1 до 10 секунд, в зависимости от совершаемых действий, но могут быть и исключения. Люди редко способны на более чем 3 действия в раунд –

для этого их Проворство должно быть весьма велико. Существа могут иметь и больше возможных действий в раунд, но не более девяти. Движение также тесно связано с Проворством и Телосложением. Персонаж может преодолевать расстояние в раунд, равное половине от Проворства в метрах. Это не требует действий. Персонаж может и побежать со скоростью Проворство*3, но тогда ему следует потратить 1 действие. Любое движение, превышающее половину от Проворства, требует действия - те же, что меньше, позволяют не тратить действия. Естественно, бег утомляет, что выражается в потерях выносливости. Персонаж может двигаться довольно долго, но рано или поздно он устанет - и чем выше его скорость, тем раньше. Ниже приведена таблица, где показано, как быстро персонаж станет терять выносливость при различных видах движениях. Кроме того, физически невозможно передвигаться в день более чем восемь часов, даже если персонаж идет медленным шагом. Кроме того, потери выносливости возрастают вдвое по сравнению с таблицей, если персонаж не имеет возможности совершать короткие передышки.

Движение	Метров в раунд	Км/ч	Км/день	Потери выносливости за 15 минут	Потери выносливости за 1 час
Идти	Проворство/2	Проворство/2	Проворство*5	2	8
Бежать	Проворство*3	Проворство*2	Проворство*6	10	40
Красться	Проворство/4	Проворство/4	Проворство*3	2	8
Карабкаться	Проворство/6	Проворство/6	Проворство/3	5	20
Плыть	Проворство/4	Проворство/4	Проворство*3	3	12
Плыть под водой	Проворство/4	Проворство/4	Проворство*3	3	12

Путешествия

Конечно, было бы странно размещать здесь дорожный путеводитель. Если вам нужно узнать, как попасть из Гонконга в Дели, воспользуйтесь помощью соответствующей литературы. Для простоты мы приводим здесь основные скорости, а остальное ваш мастер может рассчитать с помощью обычной карты и линейки. Разумеется, если вы не придерживаетесь реализма, то можете просто сводить все перелеты к нескольким часам, или автобусный тур - к неделе езды. Культизм - игра, а не учебник географии.

Транспорт	Скорость в час при междугородных путешествиях
Машины и автобусы	90 км/ч
Поезд	120-300 км/ч
Паром	25 км/ч

И время знать, бывает, умирает...

То течение времени, к которому мы привыкли, ограничено нашей реальностью. В иных мирах ход времени может отличаться – там царят свои законы, неизвестные нашей физике. В Метрополисе нет времени – все события там бесконечны и одновременны. Смерть также не ведаёт времени – за ней лишь вечность. В Инферно ничто не измеряет пределы страданий, потому что они непрерывны и бесконечны.

Об этом трудно думать – слишком уж мы привыкли считать время прямой линией, где с одной стороны прошлое, а с другой – будущее. Для удобства механики в иных мирах тоже используются боевые раунды... но они не передают те немыслимые повороты, на которые способно течение времени. В Метрополисе дорога в проулке между соседними улицами может занять невероятно долгий путь, и персонажи невольно окажутся в центре всех значимых событий, которые словно специально дожидались их присутствия. Во сне разум способен двигаться как пуля – или ползти, словно черепаха. Существа из Инферно и Метрополиса могли встречаться с персонажем в будущем и знать о событиях из его жизни, которые еще не произошли. Герой уходит в Метрополис и возвращается спустя год – хотя для него прошла лишь неделя. Время иных миров живет своей жизнью – оно служит продвижению истории или для смятения разума персонажей, передавая чужеродность других измерений.

Магия

Нефри-Кенши лежала на столе, нынче похожем на разделочный стол мясника. Обнаженное тело от горла до паха пересекал широкий разрез, открывающий моим глазам внутренности – кроме тех, чтобы были извлечены. Сердце, почки и печень покоились в чашах у её головы, словно нимбом окружая труп моей любимой. На какой-то миг я просто смотрел на её белое лицо – мертвое, неподвижное. Пока еще мертвое... Она ушла – стала пустой оболочкой на холодном столе. Когда-то я верил, что моя магия дарует нам вечную жизнь. Я верил в богов – пока они меня не предали. Нефри-Кенши умерла, а с ней умерла моя вера. Будь прокляты все боги и все наивные мечтания... кроме тех, у кого была истинная власть. Кроме богов подземного мира. Кроме способных её спасти – пусть даже наивысшей ценой.

- Умри, Осирис Пта-неб-ан! Умри, Амон-Ра! Смерть да придет за вами, Маат и Гор! Я призываю Сета Секхет-Аару! Придите на мой зов, Ангелы Себау! Заклинаю, придите! Даруйте ей жизнь, а взамен возьмите мою! Пламя масляных ламп разом погасло, будто его накрыли невидимые руки. И была тьма... и ветер песчаной бури завывал в комнате, растрепав мои волосы. Запах разложившихся трупов наполнил помещение, в лицо дыхнуло невидимым жаром.

Холодная рука коснулась моего лица, и следом за ней пришел голос. Голос, устами которого была буря, бушевавшая в иных мирах.

- Сету та хетеп, - сказал мрак. - Се дар тебе от Владыки Подземного Мира.

Я смотрел во тьму – и видел. Видел черную пирамиду, вздымавшуюся выше неба. Видел мертвое солнце, ослепший глаз Амон-Ра, парящий в вышине. А еще я слышал – дыхание Нефри-Кенши, встающей со стола.

Моей любимой, чья плоть оставалась выпотрошенной, с кровавыми полосками, стекающими из края губ.

Она обняла меня, вызволившего её из смерти – и необычайно острые зубы впились в шею. Магия требовала своей платы – жизнь за жизнь, и смерть за смерть.

Но я умирал счастливым.

Мир магии

Вселенная полна колдовских сил. Демиург создал нашу реальность, используя магию, из своих снов и желаний выстроил её стены и заклинал наши души. Осколки истинной реальности он перемешал с отражающимися в них ликами мироздания и построил иллюзию. И столь сильны были его чары, что все человечество оказалось обречено жить в темнице и считать её единственным существующим миром. Но магия повсюду – на ней выстроена иллюзия, и оттого волшебство лежит в основе нашего мира. Законы магии правят законами человеческой тюрьмы. Иллюзия присутствует во всем – в числе дней в году, в размерах земного шара, в узорах звезд на ночном небосклоне. Все это – зыбкая смесь лжи и правды, и вернув утраченную божественность, мы сможем приказывать любой части иллюзии и превратить её в нечто совершенно иное. Магия – это ключ, с помощью которого можно повелевать нашей темницей.

Единственное, над чем не властно волшебство – над самим человеком. Мы – не часть иллюзии, и наши тела те же самые, что и миллионы лет назад. Да, чары могут придать им иной вид, точно так же, как иллюзия эволюции заставляет нас верить, что человеческий род меняется с эпохами – но ничто не изменяет нашу суть. Колдовство может пробудить в нас подавляемые желания – но оно не властно над нашей волей. Магия затрагивает лишь внешние слои, но, касаясь истинной божественности, спящей в каждом из нас, испуганно съеживается и отступает. Как учил Алистер Кроули, каждый мужчина и каждая женщина подобны звездам.

Мало кто из человеческих заклинателей сумел понять истину: мы некогда были богами, ныне заточенные в оковах иллюзии. Большинство ошибочно считают, что колдовство черпает силы из внешних источников – из милости богов, жертвоприношений или какой-то всеобщей «маны». Многие заклинатели становятся жертвами Астарота или Ангелов Смерти, отдавая себя в рабство ради доступа к источникам силы – не понимая, что эти сущности пробуждают магию в них самих. Мы и есть исток волшебства, и все чары возникают из нашего скованного божественного величия. Но, хотя источник силы в нас самих, знание о колдовстве не приходит само по себе – подобно тому, как наличие разума не делает нас от рождения мудрецами.

Никто уже не помнит, откуда пришло к человеку искусство магических практик, но многие соотносят его расцвет с землями Египта четвертого тысячелетия до нашей эры. Там строились великие города и здания, отражавшие память о Метрополисе и времени нашего всемогущества. Первый заклинатель постиг тайны чар от некой потусторонней сущности и научил этим тайнам прочих. Кто-то верит, что этим существом был Архонт Малькут, другие считают, что сам Астарот открыл людям знания о волшебных науках назло Демиургу. С той поры многие заклинатели утверждали, что научились колдовству от обитателей Инферно, Астарота или его слуг.

Нет лучшего способа воздействовать на иллюзию, чем с помощью чар. Они позволяют заклинателю на краткий миг вновь стать богом, ступить на грань миров и выйти из-под проклятия Демиурга. Его вера в собственную силу позволяет обмануть законы иллюзии, однако если заклинатель не уверен в своих действиях, то и чары не подействуют. Невозможно творить чудо, не чувствуя себя богом, и невозможно быть богом, не веря в свое могущество.

Магия – один из ключей к Пробуждению. Большая часть заклинателей пытается вырваться из пределов иллюзии, копя силы для схватки со служителями Демиурга или изучая, как можно избежать их власти. Каждый заклинатель имеет значение психического баланса, выбивающегося из обычных значений – у одних он высокий, в то время как другие, напротив, имеют низкие значения. С каждым успешным чародейством божественность ведет их все ближе и ближе к свету – или глубже во тьму. Магия может стать путем освобождения, но лишь немногие способны пройти эту дорогу до конца, встретив собственного двойника и обретя гармоничное понимание своей природы.

Путь заклинателя

Древо Жизни скрывает символические знания, которые необходимо постичь на пути к Пробуждению. Десять Сефирот – от Кетер, что на вершине Древа и до Малькут, что у его корней, служат домами Ангелов Смерти. Тропы же между ними принадлежат силам, которые хранят власть иллюзии, и соответствуют двадцати двум картам Таро. Но это не те карты, что используют доморощенные гадатели – истинное значение их известно немногим посвященным.

От дома Кетер-Тамиэль ведут три тропы. Первую, что пролегла к Бина-Сатариэль, стерегут Птицы Гермеса, известные как Сыны Цитадели.

Второй путь - в дом Чокма-Чагидиэль, и Черный Мессия идет той тропой. Третья дорога ведет в сферу Тифарет-Тогарини, и мудрость Девственного Оракула Тифарета хранит этот путь.

Дома Бина-Сатариэль и Чокма-Чагидиэль соединяет мост, стража которого – Сыновья Бина, известные как Кровавые Ангелы Сатариэля. От сферы Бина-Сатариэль лежат и свои пути. Один пролег во владения Гебура-Голаб, и Ангелы Самаэля охраняют ту тропу. Другой соединяет с домом Тифарет-Тогарини, и Возлюбленные Смерти, Дочери Демиурга несут искушение идущим по нему.

Из Чокма-Чагидиэль в дом Тифарет-Тогарини идет путь, на котором ты встретишь Драконов Кетер, Просвещенных Ликторов. Второй путь соединяет с двором Чесед-Гамичикот и Ликторы патрулируют его.

Сферы же Гебура-Голаб и Чесед-Гамичикот соединяет тропа Отшельников Рас-Шарима, известных как Гурии.

Из Гебура-Голаб ведут свои пути. Один - в Тифарет-Тогарини, что сторожат Дети Шивы, Девственницы Гамалиэля. Второй путь ведет в Ход-Самаэль, и стража его - Нефариты.

От дома Чесед-Гамичикот лежит путь в Тифарет-Тогарини, и Серафимы осеняют его блеском своих крыл. Второй путь к дому Нетзач-Хаперсерап пролег, со стражей из Величественных Стражей Света.

Сферу Тифарет-Тогарини также соединяют иные пути. Первый пролег в Ход-Самаэль, где Легионеры Антихриста вахту несут. Другой – к дому Нетзач-Хаперсерап, прегражденный Расчленителями. На третьем, ко двору Йесод-Гамалиэль, Исказители сбивают с тропы идущего.

Царства Ход-Самаэль и Нетзач-Хаперсерап соединяет мост Черной Стражи, Легионеров Смерти.

От сферы Ход-Самаэль лежат и еще два пути. Первый – тропа к Йесод-Гамалиэль, полная Служителей. Вторая дорога протянулась к Малькут-Нахемот, со стражей из Протоликторов.

Из Нетзач-Хаперсерап к Йесод-Гамалиэль ведет путь, на котором подстерегают Охотники Снов Гебура. Второй путь из Нетзач-Хаперсерап – в царство Малькут-Нахемот, где Каират ищут беспечных. Последняя же тропа соединяет Йесод-Гамалиэль и Малькут-Нахемот, где Слуги Человеческие – главное препятствие.

Заклинатель

Я вырос в Пуэрто-Рико, хотя и родился в Швеции. Шли шестидесятые, и мой старик работал на американскую кампанию. Помню, что нашим домом было гетто за городской окраиной Сан Джуан, и что в городе не все были рады нашему присутствию. Дело в том, что мы были единственными эмигрантами-шведами в этой стране, и на фоне местных казались вдвойне чужаками. Правда, наш переезд в Пуэрто-Рико я не запомнил – мне тогда едва исполнилось два года, так что чужаком я себе не считал.

Да, то были шестидесятые, и казалось, с прошлого десятилетия мало что изменилось. Вечеринки в саду, бейсбол и страх коммунизма составляли наше детство. Правда, на отца косились, да и со мной половина окрестных ребятишек отказывалась играть. С другой стороны, к школьному выпуску я все меньше и меньше времени проводил в гетто – в городе нашлась работа в кафе. Вскоре я встретил чернокожую девушку и вполне серьезно подумывал перебраться в городскую черту, поближе к центру. Тогда я еще не знал, что отец планирует отправить меня на следующий год учиться в институт Швеции.

Шло лето, и мы с девушкой отправились на какую-то вечеринку на природе. Там-то я и встретил Мигеля – пожилого индейца, точь-в-точь, как их показывали в фильмах. Морщинистое лицо, гордые черты, плохие зубы и сильное пристрастие к огненной воде. Дымя сигаретой, он после первого взгляда подошел ко мне и сказал, что нам следует узнать друг друга получше. Во мне, по его словам, был дар.

Не знаю, почему я поверил незнакомцу. Может, все дело было в голосе – глубоко, завораживающем, как прибой океана. Этой же ночью мы встретились у побережья, а заросшей лощине – в месте, которое он назвал своим Храмом. Храм там действительно был – полный непонятных плетеных штуквин, вроде кукол Вуду, человеческих черепов и курящихся чащ перед изображениями странных богов. Странно, но в этом жутком месте мне было хорошо – так, словно я вернулся домой.

Мигель усадил меня в угол и дал какую-то трещотку – приказав, чтобы её звук ни на секунду не умолкал. А потом...

Потом он произносил странные слова, и вой ветра наполнил голоса умерших. Духи вопили и танцевали посредине Храма, и я танцевал вместе с ними.

Следующей осенью, когда разговоры отца про мое обучение на родине стали чересчур навязчивыми, я сбежал из дома. Мигель ждал этого – он сказал, что только разорвав прежние узы, я могу приступить к настоящей учебе. Они искали меня – отец, девушка, друзья... но те силы, которые призвал старый индеец, надежно скрыли мой след. Я

остался неподалеку – но больше никто из них никогда не замечал моего присутствия. Для них я исчез, для себя – стал по-настоящему свободен.

Путь заклинателя – это тропа одиночки и изгоя. Для всех он странный чужак, вокруг которого сплетаются в узел загадочные события. Заклинатель никогда не обладает привычным поведением – его психический баланс заметно отличается от заурядных людей. Магия ведет за пределы обыденного, и, соприкоснувшись с ней, невозможно остаться прежним. Нужно уйти в свет или тьму – чтобы в конце трудного пути иметь шанс на Пробуждение.

Нельзя стать заклинателем случайно – нужно стремиться к этому всей душой. Это зов, на который невозможно не пойти, это призвание к пробуждению собственной божественности. Им могут управлять внешние силы, такие как алчность, жажда удовольствий или ненависть, но настоящая мощь заключена внутри.

Невозможно быть заклинателем и при этом жить привычной жизнью. Магии нужно отдавать себя целиком, без остатка, а не просто заучить пару заклинаний и как обычно ходить на работу в офис. Каждый, начиная лидером секты, наслаждающимся жертвуемыми деньгами и сексом с неофитами, и заканчивая отшельником в лесной глуши, живет волшебством, если он стал на путь его постижения. Заклинатель наполняет мир вокруг себя чарами – даже не желая этого.

Чтобы творить магию, персонаж должен обладать достоинством. Магическая инициация, которая приобретается лишь теми, чей баланс +25 и выше или -25 и ниже. Это значение необходимо на момент приобретения достоинства – если в дальнейшем баланс выйдет за эти пределы, это никоим образом не лишит персонажа силы.

Ниже приведены новые архетипы для персонажей, связанных с волшебством. Одни лучше подходят для НИП, вроде Сатаниста или Лидера Секты, другие станут отличным шаблоном для игровых персонажей.

Черная и белая магия

С точки зрения игровой механики нет никаких различий между черной и белой магией. Любой заклинатель может изучать все желаемые Знания и все заклятия, независимо от своего психического баланса.

Традиционно считается, что заклинатели с положительным психическим балансом – белые маги, которые стараются разумно применять свои силы. Они редко прибегают к чарам там, где возможно достичь цели иным путем, и стараются действовать для защиты, а не для нападения. Такие личности придерживаются техник медитации и аскезы, чтобы научиться управлять желаниями своего тела и добиться чистоты помыслов.

Практики черной магии, напротив, стремятся насытить свои немалые аппетиты. Они активнее своих «белых» собратьев, более деятельны и меньше подвержены бесплотным размышлениям. С понижением баланса проявления их деятельности становятся все более экстремистскими – в экстазе страстей придерживающиеся черной магии находят собственную гармонию.

Заклинатель и окружающий мир

Естественно, заклинатель не знает, что он ищет собственную божественность, как не знает про власть иллюзии и заточенное человечество. В тайнах магии скрыта правда об истинной картине мира, но её необходимо долго искать, и начинающий заклинатель часто

путает факты с вымыслом. Большинство считает, что их сила имеет внешний источник, вроде некой мистической «маны» или воли различных высших сил. Немало тех, кто черпает уверенность в своей вере, записывая имена ангелов и богов в своих охранных кругах. Начните создавать заклинателя с размышлений о его взгляде на мир. Откуда, как он считает, приходит сила? На что её можно применить? Какие направления магии кажутся персонажу наиболее интересными? Немало книг и фильмов могут послужить хорошим подспорьем в вопросах создания персонажа-заклинателя.

Сделки с темными силами

Многие заклинатели заключают сделки с силами из-за пределов иллюзии. Астарот и некоторые Ангелы Смерти, особенно Тогарини, охотно вступают в сделки со всяким, желающим их наставничества. Заклинатели с положительным психическим балансом взывают к Малькут, единственному Архонту, покровительствующему волшебству. Но ничто не дается бесплатно, и дьявол всегда забирает положенное по уговору. Астароту нужны души, и заклинателю будет сообщено, что после смерти его ждут адские мучения. Естественно, он готов на все, лишь бы избежать этой участи – и темные силы согласны отсрочить расплату... за дополнительные услуги заключившего договор. В какой-то момент из партнера заклинатель превращается в раба, выполняющего приказ за приказом в надежде на посмертное послабление или освобождение души. В иных случаях от заклинателя требуют первенца – чтобы с детства превратить его в орудие распространения своей воли.

Знания магии и заклятья

- Агратат Наиб Аи Самора Налькот, Адонаи Шеол Нимрати...

Я завершил заклинание и застыл в молчании. Дымок медленно тянулся из центра круга, наполняя воздух запахом плена. Свет постепенно угасал, и ощущение чуждого присутствия стало сильнее. Дым сгущался, и в его глубине что-то обретало форму, будто приближаясь из дальних далей.

Поначалу оно было бесплотным, но с каждой секундой становилось все заметнее. Бесформенная масса, которую сменила обтянутая пергаментного цвета кожей высокая фигура. Десятки красных глаз уставились на меня, заставляя сердце бешено колотиться.

- Нимрати Абракасас, я сковываю тебя, заточаю тебя, подчиняю тебя властью этого знака!

Я поднял жезл, и глаза существа на секунду погасли. А затем последовал удар – когтистая лапа взметнулась и полоснула меня по запястью. Жезл выпал на пол и в рычании твари послышалась насмешка.

Оно встало на ноги – толстые лапы, выгибающиеся назад, как у кузнечика, позволяли твари возвышаться надо мной на целый ярд. Прямо посредине продолговатой головы распахнулась пасть, усеянная рядами многочисленных острых зубов.

В ужасе я шептал заклинания, вычерчивая здоровой рукой пентаграмму в воздухе. Надежда оставалась на защитный круг, в котором я стоял – раз уж круг призыва не выдержал.

Монстр вновь ударил – но в этот раз его лапа не могла меня достать. Было такое ощущение, что невидимая стена стала на пути существа – стена, которую оно не могло преодолеть, несмотря на всю свою силу.

Насмешка исчезла, и следующее рычание было наполнено искренней злобой.

Я перевел дух, зажимая рану – и тут чудовище развернулось. Одним ударом оно пробило отверстие в стене комнаты и вцепилось в края пролома, выворачивая кирпичи. Всего пара секунду – и отверстие расширилось в достаточной мере, чтобы пропустить ловко извивающееся тело.

Дом наполнили звуки разрушения – и отчаянные крики Мелани. А я... я стоял в центре круга, с капающими из распоротой руки кровью и дрожал в страхе. Я был бессилен обуздать то, что пришло на мой зов... и я был бессилен спасти свою жену.

Знания магии

Есть пять различных Знаний магии: Смерть, Страсть, Сон, Безумие, Время и Пространство. Все они посвящены путям, которыми можно выйти за грани иллюзии и служат путеводителями постижения истинной реальности. Каждое Знание – отдельный навык, который заклинатель может изучать. Они имеют тут же цену, что и прочие навыки: 1 очко навыков до значения Эго и по три очка для более высоких значений. Заклинатель может учить все Знания, но обычно большинство чародеев специализируется в одном из них. Каждое требует времени и сил, не говоря уж об опыте – и узкие специалисты в данном случае имеют существенное преимущество.

Каждое заклятие имеет определенное значение связанного с ним Знания. Чтобы выучить заклятье, необходимо иметь значение Знания равное или превышающее это число. Например, заклятье Видения Глупца имеет значение 12 в Знании Безумия. Если значение Знания Безумия персонажа 12 и выше, заклинатель может изучить это заклятье, если оно ниже – нет.

Знания условно разделяют на три группы. Время и Пространство считается наиболее тайным Знанием, и стоит особняком. Прочие Знания разделяются на пары: Смерти и Страсти противопоставлены Сон и Безумие. Смерть и Страсть связаны с телесным бытием, Сон и Безумие – с духовными пластами мироздания.

Заклятья

Заклятья – те же навыки. Когда значения Знания позволяет приобретать заклятье, его можно повышать, как обычный навык, связанный с характеристикой Эго. Одни заклинатели стараются изучить как можно больше заклятий, но значение каждого невелико. Другие, напротив, развивают владение немногими проверенными заклятьями.

Почти все заклятья связаны с одним из Знаний. Однако есть и общие заклятья, которые учат все заклинатели: Пентаграмма Защиты и Возведение Храма. Эти заклятья называют общими.

Все заклятья требуют полной концентрации и во время их сотворения невозможно никаких посторонних действий. Заклятья требуют предварительного ритуала, чтобы наполниться силой – только Пробужденные могут творить чары на лету.

Применение заклятий – та же проверка против их значения. Однако есть способы увеличить шансы на успех, описанные далее.

Цена выносливости

Каждое заклятье требует платы выносливостью. Чем сильнее магия, тем больше она утомляет, но опытные маги могут уменьшить эти

затраты. Высокие значения заклятья снижают стоимость очков выносливости, в то время как крайне низкие – напротив, повышают. Это еще один повод для заклинателя тщательно изучать те силы, которыми они владеют.

Пока персонаж проводит ритуал, его выносливость не восстанавливается, но после его окончания восстановление идет по обычным правилам – единица за три минуты отдыха.

Значения заклятья	Стоимость выносливости от базового значения
1-5	150%
6-15	100%
16-19	75%
20+	50%

Ритуал

Все заклятья требуют ритуала, который концентрирует силу заклинателя и позволяет ему ненадолго возродить свою божественную природу. В возведенном им Храме, используя изготовленные своей рукой инструменты и распевая заклинания на мертвых языках, заклинатель выходит из-под власти иллюзии. В описании каждого заклятья указан соответствующий ритуал, но ниже мы перечислим и общие принципы.

Принадлежности

Для ритуала важны не только инструменты заклинателя, но и прочие принадлежности, которые помогают фокусировать силу. Самый главный – мантия, обычно однотонного цвета: белого, черного или красного. Она перепоясывается кожаным ремнем или веревочным поясом. Современные практики не любят мантии, одеваясь более практично, но даже они знают, что одежда, в которой творится волшебство, не может быть повседневной. Вы можете колдовать и в джинсах, если надеваете эти джинсы только во время ритуала. Другими принадлежностями можно назвать свечи, кристаллы, благовония и ритмичную музыку.

Подготовка

Прежде чем входить в Храм, необходимо очиститься. Заклинатель оmyвает себя от телесной грязи, настраивается на должное состояние и готовит Храм. Он убирает пыль и раскладывает освященные инструменты на алтаре, пряча все лишнее.

Кроме того, заклинатель может усилить успешность заклятий планомерной подготовкой. Такие навыки, как Астрология, Нумерология, Оккультизм, Предсказание могут применяться в момент подготовки. Тратя время на предварительное гадание, усиливая чары ритуал оккультными символами, нумерологическими формулами или астрологическим сочетанием, персонаж проходит проверку этого навыка.

Выбирается один из навыков, даже если под ситуацию подходит несколько. При успехе эффект прибавляется к значению заклятья для текущего применения. Например, если заклинатель потратил время на подготовку для высчитывания благоприятствующего сочетания звезд, то он проходит проверку Астрологии. Допустим, он достиг успеха и получил эффект 5. Тогда к последующей проверке заклятья он

прибавит к значению заклатья 5, что существенно повысит успешность и, возможно, уменьшит затраты выносливости. Тем не менее, подготовка отнимает дополнительное время – не менее получаса.

Круг и треугольник

Магический круг Храма должен быть «пробужден» перед каждым новым ритуалом. Границу круга нужно отметить мелом, углем или хотя бы кольцом свечей. Выступая за его край, но ограниченная большим внешним кругом обычно размещается заклинительная фигура: квадрат, пентаграмма, шести- и восьмиконечная звезда, треугольник. Двойной круг защищает от внешних воздействий и помогает концентрировать силу, а геометрическая фигура направляет её в нужное русло. Если же заклинитель призывает существо, то он чертит отдельный треугольник, в центре которого пишет имя создания. Часто этот знак окружается кругом, чтобы удержать существо внутри. Три грани треугольника символизируют власть иллюзии над тем, что пришло на зов, и дают время связать создание клятвой покорности.

Воззвание

В ходе каждого ритуала читаются заклипания – иногда бессмысленные на первый взгляд формулы, а иногда полноценные предложения на древних языках. Постигая принципы воззваний, заклинитель может подбирать подходящие слова, которые помогут сконцентрировать силу. Не так-то легко создать собственное воззвание. Простейший способ – нужно создать рифмованное заклипание на известном заклинителью языке. Нельзя отклоняться от ритма, иначе чары не будут иметь силу, и в каждом заклипании должны быть ключевые слова, связанные с его целью. Часто ритм важнее смысла, потому что заклипание обращается к чувственной стороне, а не к разуму, связанному с иллюзией. Были заклипатели, которые открывали врата в Метрополис и Инферно строками Элиота «Бесплодные Земли», потому что любили этот текст и жили его ритмом.

Многие заклипатели прибегают к помощи мертвых языков. Там не так важно общее построение предложения, как смысл используемых слов – не даром многие чары на старых языках звучат бессмыслицей.

Заклипатели давно заметили – воззвания на старинных языках, вроде латыни и египетского работают куда лучше, чем современные заклипания. Эти языки наполнены мудростью веков, и чары, которым много лет, просачиваются сквозь иллюзию, как вода сквозь каменистую почву.

Призыв или экзорцизм всегда должен включать в себя имя сущности, точно так же, как заклипания, воздействующие на конкретных людей, должны содержать их имена.

Визуализация

Следующая важнейшая часть заклатья – визуализация. Заклинитель создает в своей голове образ того, на что направлены силы. Плавающая пентаграмма применяется для защиты, темный вихрь – для призыва, а различные символы соответствуют разным стихиям и существам. В гримуарах заклипателей не даром помещаются старинные гравюры существ – даже если они не соответствуют истинному облику, эти рисунки помогают представить сущность во время призыва.

Магическая сила в мыслях обычно представляется лучами света или пламенем.

Жесты

Воззвание закрепляется жестом и движением. Инструменты магии применяются для различных целей в этих жестах – меч карает, чаша собирает силу, а корона дает заклинателю власть. Чаще всего заклинатель движется внутри круга, поворачиваясь к каждой из четырех сторон света и вычерчивая в воздухе знаки.

Жертвоприношения

Жертвоприношение служит двойной цели. Это дар, чтобы задобрить то, что заклинатель призывает, и это также способ концентрации энергии. Многие ошибочно думают, что сила исходит из крови жертвы – на самом же деле процесс лишь пробуждает силу самого заклинателя. Иногда заклинатель мучает самого себя, жертвуя кровью и достигая просветление через боль – иногда его жертва незначительна, вроде пепла из старых фотографий. Некоторые сатанисты устраивали массовую резню, чтобы насытить силы, которым поклонялись, не понимая, что это никоим образом не влияет на прирост энергии. Важно лишь пробуждение эмоций и чувство потери, сопровождающее жертвоприношение, а не вид жертвы, хотя множество темных сил, естественно, учит своих последователей совсем иному.

Совместная магия

Никто не мешает двум или больше заклинателям совместно творить свои чары. Если они вместе возвели Храм и работают в его пределах, их силы объединяются, достигая большего результата. Если же один из заклинателей не принимал участие в возведении Храма, то ему надо потратить 30 часов на медитацию в чужом Храме перед началом ритуала, чтобы помочь в колдовстве.

Когда несколько заклинателей работают вместе, один считается старшим жрецом – именно он совершает бросок. Остальные прибавляют +5 к его значению заклатья за каждого участника, если они знают это заклатье и +1, если не знают.

Некоторые группы заклинателей, вроде британских ведьм, всегда проводят ритуал втроем или полным коеном – тринадцатью участниками. Эти группы просто не верят, что магию можно использовать поодиночке – и от этого неспособны колдовать без поддержки соратников.

Храм

Храм – это убежище заклинателя, где он сбрасывает оковы иллюзии. В этом месте он чувствует себя владыкой мира и может колдовать. Храм ритуально очищается и не может использоваться не для чего, кроме волшебства. В него нельзя пускать чужаков, которые могут разрушить целостность места, и заклинатель не должен колдовать за его пределами. Он, конечно, может проводить ритуалы где угодно, но за пределами Храма значение заклатья (до прибавки бонусов) уменьшается вдвое, округляя вниз.

Храм нужно размещать в месте, которое соответствует характеру заклинателя. Возможно, это комната, загородный дом, роща или даже чулан – лишь бы заклинатель ощущал себя в нем уверенно. Храм не должен быть чересчур большим, чтобы не тратить слишком много времени на поддержание его чистоты, но и не должен заставлять тесниться возле алтаря. Обычно территория храма – от 10 до 50 м.кв. Часто его площадь рассчитывается с нумерологическим символизмом, чтобы еще больше усилить власть магии.

Храм должен отражать завет. Если заклинатель пытается растворить стены реальности и открыть путь в Инферно, то и вид Храма должен воплощать это желание. Обычно это достигается соответствующими принадлежностями, размещаемыми внутри Храма. Чаще всего Храм опирается на символизм Знаний, которыми владеет заклинатель. Некромант, посвятивший себя Смерти, будет украшать Храм черепами, заспиртованными зародышами, рисунками смерти и разрушения. Храм заклинателя Страсти будет наполнен плакатами и предметами сексуального характера.

Интерьер Храма

Алтарь размещают в центре Храма, и он символизирует сердце магии, место, с которого заклинатель смотрит на подконтрольный мир. Алтарь может принимать различные формы – от обычного стола до пары кубов, поставленных друг на друга. Обычно он симметричен, чтобы не нарушать гармонию Храма. Подойдет любой материал: сталь не имеет преимущество перед деревом, а камень – перед пластиком. Заклинатель украшает алтарь символами тех сил, с которыми работает. Некромант начертит круги Инферно и атрибутивные изображения Смерти, а практик Времени и Пространства распишет алтарь физическими и математическими формулами.

Алтарь занимает центр магического круга, самого важного места Храма. Именно отсюда заклинатель творит свои чары и здесь он концентрируется при проведении ритуала. Круг отсеивает внешнее влияние и помогает накопить силу для совершения колдовства. Он должен быть достаточно большим, чтобы кроме заклинателя и алтаря там оставалось место для проведения ритуала. При построении Храма круг создается навечно – из разноцветных камней или яркой краски. По его периметру должны быть начертаны имена сил и сущностей, которые станут охранять круг и которые заклинатель считает своими союзниками. Если таковых нет, то заклинатель рисует вдоль круга девять звезд – символы девяти планет, хранящих заклинателя от врагов. Часто внутри круга размещают прочие знаки – пентаграмму, как символ человека, гексаграмму в знак союза между смертным и божественным, или кабалистический крест, обозначающий десятерых стражей иллюзии – Ангелов Смерти или Архонтов.

Подготовить интерьер – лишь одна составляющая в построении Храма. Необходимо поститься в течение недели, каждый день совершая малый ритуал очищения в центре магического круга. Каждый предмет и каждая часть Храма должна быть вымыта и избавлена от пыли. Чистота является символом новорожденного, и таким же свежим должен быть и возведенный Храм. Чаще всего используются ароматические масла и родниковая вода, которыми и проводится очистка. Затем заклинатель обходит Храм по часовой стрелке три, семь или девять раз, называя имена сущностей, которым посвящает Храм, и которые станут его символическими стражами. После этого проводится ритуал Возведение Храма. Как только он завершено, Храм навеки полон энергии и благословлен для сотворения чар, если только его не осквернят.

Завершенный Храм не нуждается в дальнейших очищениях, но заклинатели заметили, что когда они проводят предварительную подготовку перед совершением заветов, их сила растет. С игровой точки зрения, чем более детально персонаж готовится к проведению

ритуала, и чем больше различной символики, инструментов и прочих деталей ритуала использует – тем больший бонус к значению заклатья он получает. Этот бонус обычно колеблется от +1 до +10. С другой стороны, нарушающий правила проведения ритуала, забросивший поддержание чистоты Храма и не уделяющий внимание деталям заклинатель получает штраф от -1 до -10 к значению заклатья.

Временный Храм

Иногда необходимо возвести дополнительный временный Храм – например, если нет возможности попасть к настоящему. Тогда заклинатель медитирует в выбранном месте в течение суток и чертит круг, в котором воздвигает любой подходящий алтарь. Затем проводится ритуал Возведения Храма и для проведения одного последующего заклатья это место считается настоящим Храмом. Естественно, как уже говорилось, заклинатель может колдовать и без Храма – но это ополовинивает значение заклатья.

Инструменты магии

Заклинатель использует для фокусировки силы различные орудия, называемые инструментами магии. Наиболее распространенные – меч, жезл, чаша, корона и кольцо. Все они должны быть созданы руками самого заклинателя и над каждым совершается ритуал Возведения Храма, который очищает их. Если же заклинатель не может изготовить инструменты сам, ему придется найти предметы, которые будут вызывать особое чувство близости с его душой. Это редко когда дешевые подделки, которые можно купить в любом магазине – чаще всего такие вещи относят к антиквариату.

Меч

Меч – орудие решения. Он рассекает узел, который нельзя распутать, символизируя волю заклинателя. Меч применяют для защиты от враждебной магии и для изгнания чужеродных сущностей. Он – орудие силы, и поднявший меч должен быть достаточно решителен, чтобы его магия принесла успех.

Кто-то из заклинателей находит кузнецов или обучается ковке, чтобы сделать свой меч – другие вырезают его из дерева или просто покупают. Материал меча не имеет значения – даже деревянный, он символизирует ту же разрушительную силу. Мудрый заклинатель старается не просто приобрести меч, но и научиться фехтовать – тогда, подчинив своему умению оружие, он обретет куда больше родства с этим предметом и усилит свои чары.

Жезл

Жезл известен всем, кто хоть что-то слышал о магии. Он символизирует силу магии, благодаря которой заклатья обретают воплощение. С его помощью призывают существ и им же налагаются чары на окружающих. Считается, что с помощью жезла можно улучшить психический баланс мага, ведь он служит громоотводом опасных позывов, а также выступает свидетелем произнесенный клятв. В Знании Страсти жезл выступает символом мужественности, в то время как чаша – женственности.

Поскольку жезл воплощает образы силы заклинателя, его внешний вид также соответствует о характере владельца. Украшенный орнаментом и позолотой жезл говорит, что его хозяин честолюбив и горд, а тот, кто желает скрыть свою силу, сохраняет естественную форму жезла. Его

всегда держат в правой руке, а движения должны быть легкими, будто у плывущих по ветру лепестков.

Чаша

Чаша символизирует накопление силы, прозрение, благословение и дар. Её символизм близок Граалю, который мог исцелять и насыщать голодных, хотя образ чаши куда древнее большинства известных человечеству религий. Чаша помогает в поисках истины, накапливая знания. Тот, кто держит в одной руке меч, а в другой чашу, уравнивает противоположности, и тем самым рассекает иллюзию. Материал чаши не имеет значения, но она должна вмещать в себе не меньше жидкости, чем обычный стакан. Многие заклинатели пьют из чаши, во время ритуала, чтобы увеличить свои силы.

Корона

Корона знаменует власть над всеми силами и сущностями. Это знак божественности, таящейся в человеке, и она пробуждает эту спящую силу. Заклинатели одевают корону во время ритуалов призыва, чтобы подчинить своей воле явившихся сущностей.

Как и жезл, корона много говорит о личности своего владельца – её материал и форма показывают всем внутреннюю суть заклинателя. Немало существ предугадывали, чего хочет призвавший их, только взглянув на форму короны и жезла.

Кольцо

Кольцо – знак бесконечности. Это истинная реальность, которая превыше всего, что видят люди. Кольцу подчиняются время и пространство, и заклинатель надевает его, чтобы развеять иллюзию. Кольцо всегда изготавливается из прочных материалов и должно быть идеально круглым. Браслет, как разновидность, тоже используется многими заклинателями.

Создание собственных заклятий

Опытный заклинатель знает, как создавать новые заклятья, подбирая нужный ритуал под запланированную цель. Игрок говорит мастеру, какое заклятье ему нужно, а мастер определяет значение Знания для этого заклятья и к какому именно Знанию оно относиться.

Перечисленные в книги ритуалы служат примерами, от которых и будет отталкиваться мастер. Персонаж не может создать заклятье со значением Знания выше, чем есть у него. Если, например, мастер решит, что заклятье относиться к Знанию Страсти и имеет значение Знания Страсти 10, то персонаж может его создать, лишь, если его Знание Страсти 10 или выше.

Затем заклинатель должен подобрать подходящие символы и заклинания, соответствующие цели ритуала. Это занимает столько недель, сколько значения знания у создаваемого заклятья. Например, если заклятье имеет значение Знания 10, то и создавать его придется 10 недель.

Наконец, финальной стадией будет проверка 1к20 против соответствующего Знания персонажа. Недостаточно просто выбросить значение равное или меньше – нужно чтобы эффект был равен или превышал значение Знания этого заклятья. Для примера выше нужно не просто пройти проверку против Знания Страсти, но и эффект должен быть не меньше 10 (значение Знания заклятья). Если этот бросок неудачен – все придется начинать с самого начала.

Хуже всего провал. Если на броске выпадет 20, то заклинатель будет считать, что успешно достиг своей цели, однако заклятье окажется искажено худшим способом. Вместо улучшения внешности оно сделает заклинателя уродливым, призыв Ангела для защиты вызовет вместо этого воплощение Астарота, а врата в Метрополис приведут напрямик в ад.

Если же заклятье создано успешно, его можно повышать, как остальные заклятья и навыки. Создатель не получает никакого значения этого заклятья автоматически, ему еще предстоит научиться им правильно пользоваться.

Пример: Рождение Нефарита

Марио Даэсте, заклинатель Смерти, желает создать заклятье, которое позволит ему стать Нефаритом и вернуться после гибели из ада назло своим врагам. Он начинает раздумывать над тем, что должно делать это заклятье.

В первую очередь, оно должно навеки обратить его в Нефарита. Он выбирает свой новый внешний облик и силы, которыми желает владеть. Личность также должна подвергнуться изменениям – садистская и судейская сторона характера усилятся, сострадание ослабеет.

Мастер изучает это описание. Безусловно, заклятье должно относиться к знанию Смерти. Сравнивая с другими заклятьями, он решает, что подобные чары будут иметь значение Знания 40. Знание Смерти Марио равно 41, так что он может создать это заклятье.

Поскольку требуется неделя на подготовку за каждую единицу Знания заклятья, Марио будет создавать свое заклятье 40 недель. Он читает гримуары некромантов, поднимает хроники 18 века, описывающие встречу с Нефаритами, заучивает строки египетской Книги Мертвых. Марио даже призывает Нефарита для беседы, чтобы понять ход их мыслей и особенности поведения.

Постепенно из этих поисков вырисовывается ритуал. Нужно разрушить стены иллюзии, создав проход к пристанищу всех Нефаритов – Инферно. Это будет достигнуто с помощью девятиконечной звезды, что символизирует врата под покровительством Астарота. Она будет начертана в центре магического круга, а по его краям – знаки зодиака. Символы созвездий нужны, чтобы приказать иллюзии расступиться. Затем необходимо изменить свою личность. Знак Сатурна дарует хладнокровие, Юпитер научит беспристрастно судить, Нептун пробудит подсознание, а Марс увеличит жестокость. Символы планет будут нанесены внутри девятиконечной звезды, и их необходимо перечислить в заклинании. На каждый планетный знак будет помещена черная свеча, в знак того, что тьма превыше иллюзии, а воля заклинателя – проведет его даже из обители смерти. Под самыми ногами он чертит знаки оставшихся планет – они прервут ритуал, когда превращение будет завершено и запечатает произошедшие изменения.

Наступает черед инструментов магии. Меч, по мнению Марио, наиболее подходящее орудие. Он составляет воззвание: заклинатель поднимает меч и взывает к Астароту на девяти его именах. Он идет по часовой стрелке круга, пронзая поочередно каждый знак зодиака, и тем самым разрушая власть иллюзии. В словах звучит мольба лишить его слабой человеческой плоти и даровать силу служителя Инферно. Именем Анубиса заклинает он отворить врата Подземного Мира. Поклонившись каждому из лучшей девятиконечной звезды, Марио

просит Сатурн, Нептун, Юпитер и Марс даровать ему свою суть, коснувшись концом меча фитиля свечей, горящих на их знаках. Властью Сатурна и Нептуна, волей Юпитера, пламенем Марса он отрекается от прежнего имени, и исчезает в распахнувшихся вратах, чтобы вернуться совсем иным существом.

Все время ритуала Марио держит в голове образ – звезда становится черным солнцем, а знаки четырех планет источают присущие им цвета: красный у Марса, серебряный у Сатурна, золотой – Юпитера и синий – Нептуна. Знаки зодиака медленно гаснут, пока ритуал набирает силу, а пространство вокруг размывается. Заклинатель должен четко представлять, каким будет его новое тело.

Теперь мастер смотрит на описание и решает, что ритуал надо проводить в течение трех дней (естественно, с краткими перерывами на сон и еду). Это отнимет 80 единиц выносливости. Кроме того, Марио предстоит в конце пройти проверку Эго – поскольку его инстинкт самосохранения противопоставлен желанию подобной трансформации. Сорок недель спустя наш герой совершает бросок. Ему нужен эффект 40, но его значение Знания Смерти всего 41. Первая попытка 14, приводит к неудаче (эффект $41-14=27$). Предстоит начинать заново, потратив еще сорок недель. Вторая – 3, лучше, но все равно мало ($41-3=38$). Наконец, еще через сорок недель Марио выбрасывает 1, получая желанный эффект (даже больше, ведь выдающийся успех добавляет +10 к эффекту, $41+10-1=50$), и ритуал готов. Теперь его необходимо повышать за счет опыта, как и любое другое заклятье, ведь изначальное значение равно 0.

Создавая ритуал

Время, потраченное на создание заклятья, необходимо хотя бы частично уделять исследованию. Нужно читать гримуары и сравнивать создаваемый ритуал с другими известными заклятьями. У каждого заклинателя обычно хорошая оккультная библиотека, где он всегда может проконсультироваться с опытом своих предшественников. Мастер определяет длительность проведения ритуала – часто это целые дни. Естественно, заклинатель не может читать заклинания сутками – однако, не считая отдыха и сна, основной деятельностью в это время должно стать сотворение заклятья. Кроме того, именно мастер решает, может ли жертва с помощью проверки Эго избежать действия чар. Ниже приведены примерная таблица потерь выносливости. Здесь принцип прост – чем дольше ритуал, тем больше он утомляет. Пока заклятье не завершено, выносливость не восстанавливается, поскольку заклинатель целиком сконцентрирован на процессе и даже сон не дарит ему полноценного отдыха.

Время проведения ритуала	Потеря выносливости
0-15 минут	10
15-60 минут	20
1-6 часов	30
7-24 часа	40
1-3 дня	60
3-6 дней	80
6+ дней	100+

Символы ритуала

Начертание знаком на полу Храма и размещение атрибутов – важная часть любого ритуала. Все используемые знаки и предметы помогают направить, сконцентрировать и отсеять лишнее в потоке используемой силы. Знаки и символы должны соответствовать цели заклатья и каждый из них имеет понятное заклинателю значение.

Заклинателю также следует самому настроиться с помощью медитаций, молитвы, поста, танца или экстатического транса, чтобы пробудить скованную силу. Ниже мы перечислим распространенные символы и их значение.

Круг обозначает вечность и безопасность. Его чаще всего используют в магии Времени и Пространства, но он же и является центром Храма.

Гексаграмма – мост между человеческим и божественным, землей и небом, вечностью и тленом. Её применяют там, где заклатье касается связи между человеком и иллюзией, между людьми и слугами Демиурга, и между духовным и телесным.

Квадрат обозначает четыре стихии и незыблемость видимого мира. Это основа иллюзии и применяется для скрывтия чего-либо или призыва одной из стихий.

Девятиконечная звезда, или черное солнце – знак Астарота. С её помощью можно искать его внимания или заклинать слуг Повелителя Тьмы.

Октаграмма, состоящая из двух пересекающихся квадратов, символизирует два мира - иллюзорный и реальный. Ей чертят для открытия врат.

Пентаграмма – знак человека. В прямом положении она означает, что воля человека превыше мира, но перевернутая обозначает власть страстей. Это знак нашей божественности и используется для призыва многих сущностей и для защиты от враждебных сил.

Стрела – символ Времени и Пространства, а также знак поиска и направления.

Треугольник – знак Демиурга. Это знак темницы, власти иллюзий, в которой заточается то, что находится внутри треугольника. На самом деле треугольник уже не имеет прежней силы – Демиург исчез, и магия покинула его печать. Если существо, которое заклинают, понимает, что Бог умер, оно легко перешагнет линии. Однако многие сущности по старой памяти боятся треугольника и не решаются нарушить его границы. Этот символ чаще всего применяется во время призыва и подчинения сущностей.

Знак земли. Земля холодна и темна, она связана с иллюзией, с Малькут, с телесным телом и темными страстями. Этот символ применяют в заклатьях, направленных на тело или на иллюзию, чертя его с южной стороны.

Знак воздуха. Воздух стремителен и свободен. Он связан с Кетер, с душой и здравым рассудком. Его чертят в чарах, что направлены на разум и дух, с западного направления.

Знак огня. Огонь неистов и решителен. Он связан с Чокма, с мужественностью, с насилием и творчеством. В заклатьях Страсти его чертят на востоке.

Знак воды. Вода холодна и скрытна. Она связана с Бина, с мудростью, пониманием и женственностью. В заклѣтьях познания и иногда в заклѣтьях Страсти этот знак чертят с северной стороны.

Знаки зодиака. Обычно все двенадцать символов созвездий наносятся по краю защитного круга, для фокусировки силы внутри и защиты от всего, приходящего извне. Поскольку звезды – символ иллюзии, то ими отгораживаются от существ извне, как и треугольником и именем Демиурга. Часто ими окружают треугольник призыва, чтобы удержать существо внутри. Кроме того, они связаны с различными аспектами иллюзии и эмоционального состояния, как и знаки девяти планет. Применяя их в заклѣтьях, можно вызвать изменение своего или чужого мышления и породить нужную эмоцию и настроение. К примеру, Марс пробуждает агрессивность и творчество, Венера – женственность, Скорпион – хищную природу, а Водолей – нестандартное мышление. Подробнее о символизме астрологии будет рассказано в дальнейших главах.

Сила имен

Имена бывают различны по своей природе. Одни имена соответствуют существам, а другие – образам. К первым можно отнести имена Архонтов, Ангелов Смерти и прочих созданий. Их пишут для защиты, подчинения или привлечения на свою сторону, в зависимости от вида ритуала. Имя создает связь – не только имена потусторонних существ, но и имена живых людей, на которых направлено заклѣтье.

Другой вид имен – образы. Таковыми являются все известные по мифам божества: Пан, Гермес, Исида и т.п. Взывая к ним, заклинатель на самом деле взывает к аспектам своей силы. Например, заклиная именем Пана, он обращается к той части себя, что связана с безумием. На самом деле все эти боги – вымысел или маски для иных сущностей, но благодаря поклонению им имена стали ключами к различным аспектам иллюзии. Благодаря этому заклинателю легче пробудить свою силу, обманывая механизм темницы.

Имя Демиурга стоит в стороне от прочих. Хотя он и исчез, в его имени по-прежнему таится сила, способная прогнать прочь созданий извне, и укрепляющая власть иллюзии. Это сильный оберег, но не стоит использовать его, пытаясь пробудить свою силу, ведь Демиург всегда препятствовал этому.

Воззвания и жесты

Здесь, на самом деле, существует простор для творчества. Большинство гримуаров содержит фиксированные заклинанья и позы, но на самом деле важна суть и смысл. Если в описании заклѣтья сказано «Призови Гермеса и упрости его отворить врата Времени и Пространства», то заклинатель сам должен выбрать, какие слова и жесты стоит использовать.

Визуализация

Это – сердце магии. Заклинатель должен четко представлять, что он хочет получить, и держать в голове образ в течение всего ритуала. Детали образа всегда символичны – белый свет для добрых чар, пожирающее врага пламя, накатывающиеся волны тьмы из раскрытых врат. Символизм и концентрация – вот важнейший залог успеха. Здесь также нет четких правил – главное, чтобы самому заклинателю был понятен образ.

Традиции и источники

Древнейшее упоминание о колдовстве исходит из седьмого тысячелетия до н.э. На развалинах Катар Хьелик в Анатолии найдены признаки того, что один из домов маленькой деревушки был Храмом. Примитивные заклинатели общались здесь с сущностями иных миров и глиняные пентаграммы, треугольники призыва и черепа как символы Знания Смерти были найдены спустя тысячи лет.

С шестого по четвертое тысячелетие до н.э. магия постепенно шагала по миру. Она стала тайным учением, полным своих традиций и ритуалов. Её принципы были записаны на свитках египетского папируса, и со временем из этих отрывков была создана Книга Мертвых. Фараоны и жрецы Египта использовали религию как прикрытие для своих мистических практик. Они создавали врата в Метрополис, что открыты и поныне в глубине гробниц и пирамид, и постигли законы магической геометрии. Эти заклинатели подошли близко к восстановлению утраченного бессмертия и превращения в живых богов, но стражи иллюзии напали на них. Заклинатели гибли один за другим, и пески укрыли обезлюдевшие города.

В то время как египетские учения приходили в упадок, среди израильтян начали зарождаться собственные оккультные знания. Примерно к 500 году до н.э. они создали Тору и Ветхий Завет, где скрыли тайны мироздания. Чтобы обмануть стражей, истина была запрятана глубоко – иудеи писали Библию не о Боге, но о человеке, который утратил божественность. Те, кто понял зашифрованные строки, основали учение Каббалу. Они находили в библейских текстах нумерологические шифры и учились подчинять своей воле стражей иллюзии. Однако невозможно было продвинуться по тропе магического искусства и не навлечь гнев Демиурга. К рождению Пробужденного Христа римляне постепенно подавили свободу и культуру израильтян. В 70 году н.э. Великий Храм Иерусалима был разрушен, а три года спустя пала и крепость Массад, сердце сопротивления римским чужакам. Иудеи рассеялись по миру, унося с собой тайные знания.

Однако магия не умирала. В годы падения Римской Империи колдовство достигло повсеместного распространения. Магические школы создавались по всему миру. Тысячи сект Ближнего Востока, Египта и Греции изучали магические науки. В Александрийской библиотеке накопилось больше трудов по магии, чем мог прочесть ищущий истину заклинатель. Среди ранних христианских теологов было немало практикующих волшебство. Они написали Новый Завет, взяв иудейскую традицию прятать истину от непосвященных с помощью шифра. Откровения Иоанна Богослова – пример такого труда, содержащего в себе примерно сотню зашифрованным имен потусторонних существ, ритуал открытия врат в Метрополис и Инферно, и нумерологические пророчества.

Но все, имеющее начало, рано или поздно встречает свой конец. Христианство стало новым орудием Демиурга и после распада Римской Империи занялось уничтожением магии. Школы закрывались, секты разгонялись или вливались в ряды новой веры. Александрийскую библиотеку разоряли несколько раз, прежде чем окончательно сожгли в 390 году н.э. Часть трудов удалось спасти и вывезти в более терпимую мусульманскую культуру Ближнего Востока и многонациональной Испании

Начиная с седьмого столетия и до Ренессанса, магия таилась в тени. В Испании, Италии и на Балканском полуострове немногочисленные заклинатели тайно собирались для обмена знаниями. К двенадцатому веку Испании стала центром новой волны возрождения колдовских наук – Кабалистика и гадание на Таро были повсеместно распространены в этих землях. Подобное привело к войне с христианами, за которыми стояли служители иллюзий. К сожалению, к пятнадцатому веку христиане победили, и заклинатели были вынуждены вновь прятаться от преследований.

В годы Ренессанса магия опять воспрянула, частично смешавшись с наукой. Многие старые ритуалы были обновлены и доработаны, а новые – созданы. Алхимия и ритуальная магия расцвела во всей красе в эти годы и распространилась по всей Европе. После Италии, с которой начался Ренессанс, практики волшебства заполнили Англию, ставшую негласным местом встреч большинства заклинателей.

Затем возникло протестантство, что сыграло на руку последователям волшебства. Хватка католической церкви ослабела, новые авторы открыто публиковали свои труды по магии в Англии, Германии и Франции. Заклинатели путешествовали по континенту, свободно встречаясь с коллегами из разных стран. Однако там не могло продолжаться долго – после начала Тридцатилетней Войны церковь устроила охоту на ведьм, и магия вновь попала под запрет. Заклинатели были вынуждены уйти в подполье или погибнуть.

В восемнадцатом веке наука и магия разделились. Волшебство стали воспринимать как Искусство, доступное лишь избранным группам и тайным орденам. Круги друидов, розенкрейцеры и масоны, как грибы после дождя, ширились в течение восемнадцатого века. Они теперь были осторожны и не выходили из тени до начала девятнадцатого века. В 1870 году большинство видных заклинателей пришли на открытый сбор, где обсуждали дальнейший курс колдовских наук. Результатом этого стало создание двух основных орденов – Герметического Ордена Золотой Зари, основанного в Англии в 1877 Мэтью МакГрегором и Общества Теософии, которое возглавила в 1875 году в Нью-Йорке Елена Блаватская.

В начале двадцатого века Алистер Кроули покинул Золотую Зарю и основал свое учение. Он собрал большинство практик ритуальной магии, объединяя многие элементы воедино. Другим видным деятелем тех времен был Рудольф Штейнер, покинувший теософов, чтобы создать Антропософию, из которых вскоре выросло движение Нью-Эйдж. В двадцатом веке магия в основном опиралась на постулаты Кроули и Штейнера. Кроули вдохновлялся церемониальной магией западного оккультизма, но при этом упрощал её, делая общедоступной. Это была современная магия, волшебство индивидуалистов и беспринципных людей, временами сильно перекликающаяся с сатанизмом (Кроули вырос в пуританской семье и ненавидел христианство). Учение Штейнера более позитивно, направлено на гармонию человека и природы, совместное благополучие и романтический окрас. Многие практики Нью-Эйдж даже не знают, что нынче продолжают идеи Штейнера, в то время как немало заклинателей и сатанистов по-прежнему следуют тропами, проложенными Алистером Кроули.

Источники

Немало заклинателей писали труды о своей работе, передавая опыт колдовства последующим поколениям. По их гримуарам новички учили принципы магии и заклятья, часто продираясь через зашифрованный текст. Некоторые из них общеизвестны, другие скрыты и существуют в единичных копиях. Ниже перечислено несколько общеизвестных магических трудов.

Библия

Дата написания – 1 век н.э., написана в соавторстве.

Библия выросла из каббалистических текстов, зашифрованных в учении о восстановлении божественности и рождении Дитя Магии – Пробужденного Христа, чье появление на свет было совершено с помощью сложного ритуала, создающего изначально Пробужденного ребенка. Каждая строчка Библии имеет совершенно иной смысл, отличный от того, что понимают христиане. Среди пророчеств, описаний заклятий и нумерологической магии скрыты ритуалы открытия врат за пределы иллюзии и принципы Светлой Тропы Пробуждения.

Книга Мертвых

Дата написания – 3500 год до н.э., написана в соавторстве.

Погребальные ритуалы, способы обмануть смерть и описания ритуалов, с помощью которых можно пройти Инферно и небеса, не утратив своих воспоминаний, заключены в этом тексте. Там немало заклятий Смерти, способы открытия врат Инферно, ритуал переноса своей души в иное тело, и тайна призыва Неферекрити – чувственных и прекрасных мучительниц из рода Нефаритов, которых часто заклинали в Древнем Египте.

Человеческий Гнозис

Дата написания – 1911 год н.э., написана Теодором Мимезисом.

Есть те, кто считают автора тем же Пробужденным, что написал «Явленный Город» в 130 году н.э. Эта книга – символическая поэма о странствиях беглых рабов от земли Судана до Конго. Они начали свой путь в начале девятнадцатого века, но их дорога вела все глубже и глубже в прошлое – до мгновения, когда Демиург сотворил зримый мир из тела хтонической сущности Малькут. Во время странствий они ведут беседу о тех мирах, что лежат за границами иллюзии, об истинной природе времени и пространства и о магии, что освобождает человека от духовной слепоты. Книга завершается, когда возглавляющий беглецов бросается в бездну первозданного океана Ачлис, что существовал до начала времен. Кроме того, там содержатся описания заклятий Времени и Пространства.

Либер Ферреус (Железная Книга)

Дата написания – 1572 год н.э., написана Атаназисом Врестинном.

Это руководство по ритуальной магии, написанное в стиле бесед между автором и неким Лунатиусом Магнусом, которого автор называет воплощением Астарота. Здесь записаны не только заклятья Смерти, но и долгие рассуждения о божественной природе человека. В книге также есть 66 имен и печатей для призыва сущностей Инферно и беседы с Астаротом в обличье Магнуса.

Явленный Город

Дата написания – 130 год н.э., автор неизвестен.

В этой книге детально описаны способы открытия проходов в Метрополис, детальное описание города и информация о

Пробужденном Теодоре Мимезисе. Согласно книге, Теодор собирался создать постоянные врата в наш мир из Метрополиса, желая спасти бродящие по его улицам неприкаянные души. Книга говорит о нем как о безумном Пробужденном, одержимым стремлением к смерти. Он мечтал избавиться от собственного бессмертия и в отместку заточить Демиурга в иллюзию. Многие подозревают, что Теодор вовсе не безумен, и что он сам и написал эту книгу, показав наиболее распространенный взгляд на себя со стороны.

Сефир Мафтеах Шеломо (Ключ Царя Соломона)

Дата написания неизвестна, предположительно средневековые, автор также неизвестен

Несмотря на название, это не иудейский текст, поскольку написан он во Франции либо Италии. Автор якобы получил эту книгу от духа самого Соломона, хотя заклинатели лишь скептически улыбаются, услышав это. Тем не менее, книга не бесполезна и была основой для многих заклинателей эпохи Ренессанса. Она содержит правила призыва, подчинения и изгнания различных существ, защитные ритуалы, имена и печати различных созданий, вызываемых извне иллюзии.

Пробужденный заклинатель

Все заклинатели стремятся к Пробуждению, даже если не осознают этого. Они стремятся вернуть божественность, хотя чаще всего не думают о своей цели в подобных терминах. Магия ослабляет оковы иллюзии и ведет к шансу на Пробуждение, а практики медитации, аскетизма или экстатического безумия изменяют психический баланс, приближая заклинателя к Пробуждению. Эти методы подойдут не только заклинателю – каждый, кто хочет Пробудиться, должен выйти за свои привычные рамки.

Светлая Тропа

Традиционные методы повышения психического баланса – медитация и аскетизм. Заклинатель должен освободить себя от позывов плоти, чтобы достичь внутренней чистоты. Третий способ необычен – тантрическая практика, строящаяся на гармонии сексуальных энергий, исключающих агрессию в отношениях.

Эти три способа используются для избавления от недостатков и приобретения достоинств. Если персонаж целый месяц поститься, медитирует или практикует Тантру, то он может вычесть из одного недостатка 1 стоимости или вложить 1 стоимости в желаемое достоинство. Когда цена недостатка вся будет выплачена – он исчезнет. Аналогично, когда таким образом будет накоплена стоимость достоинства, оно появится у персонажа. Баланс, однако, не изменяется – учитываются только эффекты достоинств и недостатков. Чтобы практиковать эти методы, нужно развивать соответствующие навыки – Медитацию, Аскетизм и Тантру. Все они связаны с Эго и повышаются, как и все общие навыки.

Кроме того, они нужны, чтобы увеличивать значение своего психического баланса. За каждый день, в течение которого применялась одна из техник, можно совершить проверку навыка и повысить свой баланс на +1 в случае успеха. Однако чем выше текущий баланс у персонажа, тем тяжелее новое повышение. Дни повышения баланса не считаются днями, потраченными на манипуляцию с достоинствами и недостатками.

Знания магии делают это повышение более эффективным. Значение 20 в любом Знании дает +1 к эффекту при проверке на повышение (различные Знания складываются). Значение 30 дает +2 к эффекту, а 40 увеличивает эффект на +3.

Невозможно повысить баланс с помощью подобных методов выше +250. Дальнейшие шаги по Светлой Тропе возможны лишь через взаимодействие со своей темной половиной, стоящей на страже Пробуждения.

Текущее значение психического баланса	Необходимый для повышения эффект
0-25	1
26-50	10
51-75	20
76-125	25
126-250	30

Медитация

Комплекс изначально индийских упражнений, направленных на восстановление равновесия тела и разума. Различные дыхательные техники, йога, мантра и прочие виды концентрации помогают очистить разум от внешних раздражителей. Медитацию не должны прерывать посторонние раздражители. **Связано с Эго.**

Аскетизм

Аскетизм – основа многих эзотерических традиций. Постное питание, отсутствие теплой одежды и лишних удобств, физические нагрузки дают возможность научиться сдержанности и самоконтролю, очистив свой разум. **Связано с Эго.**

Тантра

Умение избавиться от конфликтов и противоречий, через сексуальную медитацию с опытным партнером. Тантра – не секс, это комплекс упражнений, обходящихся без интимного контакта, но позволяющих осмыслить свои влечения и желания, и управлять ими. **Связано с Эго.**

Темная Тропа

В противоположность Светлой Тропе, искатели Пробуждения во тьме не пытаются подавить свои желания. Напротив, они погружаются в потребности духа и плоти, ища себя в любом вызове устоявшимся нормам. Их баланс падает, ведя к безумию – но даже его они обращают к себе на службу.

Здесь есть лишь один метод – метод экстаза, и он идентичен вышеперечисленным. Это также навык, связанный с Эго, но он не используется для того, чтобы менять достоинства и недостатки. Однако для понижения баланса его можно использовать точно так же, как методы Светлой Тропы – для повышения. Знание магии дает те же бонусы, а требуемый эффект идентичен, но в случае успешного применения баланс понижается на -2. Это объясняется тем, что во тьму легче спуститься, чем подняться к свету. Как и в Светлой Тропе, этим методом нельзя опустить баланс ниже -250.

Экстаз

Ярость, похоть и прочие неконтролируемые позывы ведут к безумному ритму, в котором легко потеряться, но который дарит истинную сладость. Многие экстатики используют наркотики или дикие танцы,

чтобы погрузиться в состояние вседозволенности. На Темной Тропе не думаешь о нуждах других, и значение имеют лишь собственные желания. Это групповая техника – мало кто может получать экстатическое удовольствие в одиночестве. **Связано с Эго.**

Чувствительность к ужасу

Практикующие Темную Тропу Пробуждения не отличаются особым состраданием, но их тоже шокируют некоторые поступки, которые приходится совершать. Для заклинателя с низким значением психического баланса риск мутаций и безумия достаточно высок. Кроме того, следует указать некоторые модификаторы, которые нужно учесть при проверках шокирующих событий, с которыми чаще всего имеют дело идущие Темной Тропой.

Ситуация	модификатор
Временное влияние магией на чей-то разум	+5
Временное изменение чьего-либо тела	+5
Постоянное влияние магией на чей-то разум	-5
Постоянное изменение чьего-либо тела	-5
Влиять на собственный разум	+/-0
Влиять на свое тело	+/-0
Принести человека в жертву	-10
Увидеть истинную реальность	+/-0
Поднять покойника	-5
Исказить время и пространство	+5

Общие заклѣтья

Некоторые ритуалы существуют в каждом Знании. Вместо того, чтобы копировать их, мы отнесем их к общим заклѣтьям, которые может изучать любой заклинатель. Конечно, детали ритуалов в различных Знаниях могут различаться, но в целом структура этих заклѣтий одинакова.

В каждом Знании есть свои существа, которых можно призывать. Некромант не может заклѣсть себе на службу Эфирных, что порождены Страстью, а заклинатель Безумия не способен узнать имена Князей Сна. Соответственно, чтобы повелевать любыми существами из-за пределов иллюзии, нужно изучать заклѣтья призыва, подчинения и изгнания для каждого Знания.

Живое Божество – особое заклѣтье. Когда оно сотворено, заклинатель пробуждает в себе силы, соответствующие выбранному мифологическому божеству. Это выражается в бонусах на действия, которые находятся под покровительством выбранного бога, и на знание всех низших заклѣтий данного Знания. На самом деле, взывая к богу, заклинатель обращается к собственной силе, придавая ей форму, существующую на грани иллюзии. Вера людей – источник силы, и хотя боги из религий вымышлены или просто маски для иных сил, каждый из них позволяет пробуждать собственную силу, как ключ от многих дверей.

Два заклатья действительно общие - их достаточно выучить для любого Знания всего однажды, а применять можно для любых. Это Пентаграмма Защиты и Возведение Храма.

Ниже перечислено, каких существ с помощью какого Знания можно призывать. Описания части этих существ содержится далее в книги, в различных главах. Иным посвящена остальная литература по вселенной Культа.

Знание и существа	Требуемый эффект для призыва
Знание Сна	
Странники Снов	Эго - 20 странника
Кошмарники	5
Пожиратели Снов	10
Знание Безумия	
Яростные	3
Галлюцинирующие	5
Безумники	10
Каират	15
Знание Страсти	
Сладострастники	5
Вызревающие	10
Чувственные	10
Знание Смерти	
Спектры	3
Неприкаянные и призраки	5
Легионеры	5
Расчленители	10
Нефариты	15
Ангелы Смерти	20
Воплощение Астарота	25
Знание Времени и Пространства	
Ликторы	5
Волколаки	5
Хищники	5
Хранители	10
Гончие Времени	10
Аспекты	10
Азгули	10
Боги Метрополиса	15
Архонты	20

Пентаграмма Защиты

Это защитное заклатье, традиционно используемое при любом ритуале. Оно закликает существ из-за пределов иллюзии отступить прочь перед именем Демиурга, возводя невидимую стену на их пути. Когда этот ритуал проведен, враждебная магия не может воздействовать на заклинателя, а существа извне нашего мира не способны приблизиться, если только не пройдут проверку Эго с эффектом, большим чем эффект создания защиты. Проверка проводится один раз и её результат действует до конца заклатья. Однако следует помнить, что ритуал

накладывается на место, и если заклинатель покинет его – защитный эффект перестанет действовать.

Требует Знания (любого): 3

Отнимает выносливость: 10

Инструменты магии: не требует, но многие используют с жезлом или мечом.

Время сотворения: 1 минута.

Длительность: 1 час

Приготовления: не требует.

Воззвания и жесты: заклинатель становится в позу креста и произносит: «Атех Малькут, ве-Гебура, ве-Гебура, ле-Олам, Амен». Затем он поворачивается на восток, чертит к воздуху знак пентаграммы, начиная с левого нижнего угла по часовой стрелке и произносит ЯХВЕ. Поворачивается на юг, чертит еще одну пентаграмму, говоря АДОНАЙ. Затем становится лицом на запад, чертит пентаграмму, говоря ЭХЕЙЕ. И, наконец, разворачивается на север, чертя четвертую пентаграмму и произнося АГЛА. Затем он вновь становится в позу креста, произнося «Передо мной Рафаил, позади меня – Гавриил, справа от меня Михаил, слева – Уриил, и вокруг меня пламенная пентаграмма».

Визуализация: четыре пентаграммы нужно представлять как загорающиеся в воздухе линии и держать этот образ все время. Когда читаются последние строки заклинания, нужно видеть вокруг себя кольцо пламени, над краями которого и горят пентаграммы.

Возведение Храма

Заклятье позволяет создать Храм или же освятить инструменты магии. Возведенный Храм остается таковым постоянно, хотя для его наилучшего действия следует время от времени проводить его ритуальную очистку. Это единственное заклятье, которое может без штрафа применяться в любом месте – по вполне понятным причинам. Кроме того, с его помощью можно возводить временные Храмы, если заклинатель оказался вдали от постоянного.

Требует Знания (любого): 5

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: все

Время сотворения: 7 часов

Длительность: постоянная или 24 часа (для временного Храма)

Приготовления: прежде всего Храм нужно очистить, о чем уже писалось выше, затем на все четыре стороны нужно сбрызнуть миррой, камфорным маслом, елеем и мускусом. Пространство Храма не должно быть затенено, поэтому по его периметру и в центре расставляют свечи. По центру заклинатель чертит кабалистический крест и вокруг него – имена десяти Архонтов. Слева от креста рисуется девятиконечная звезда, с именами Астрота, Белиала и Шайтана внутри. Справа от креста рисуется равносторонний треугольник, а внутри его пишутся имена: Яхве, Адонай, Саваоф и Тетраграмматон. С внешней стороны магического круга рисуются символы знаков зодиака, а с внутренней – символы девяти планет.

Создав Пентаграмму Защиты, заклинатель садится в центре Храма и погружается в медитацию. Необходимо, чтобы свет не гас все время

ритуала, так что в придачу к свечам лучше запастись и масляными лампами.

Воззвания и жесты: когда заклинатель чувствует, что дух его обрел внутреннее спокойствие, он встает и берет в руку жезл. Он чертит на все четыре стороны света в воздухе жезлом четыре пентаграммы, каждый раз заклиная силы воздуха, воды, земли и огня покинуть Храм. Затем он движется по часовой стрелке, останавливаясь у каждого символа планеты и приказывая ей утратить власть над пространством Храма. После того, как он завершит круг, заклинатель начинает идти против часовой стрелки, останавливаясь напротив знаков созвездий. Каждому из них он приказывает утратить власть над пространством Храма. После он становится в центре, поднимает жезл над головой и повелевает всему божественному склониться пред властью Храма. После он велит Астароту не препятствовать творимой здесь магии, а всем внешним силам – именем Демиурга склониться перед нерушимостью границ Храма.

После этого заклинатель берет все пять инструментов магии и благословляет их во имя служения магии. Он трижды обходит Храм по часовой стрелке, произнося свое имя и приказывая иллюзии утратить здесь власть во имя Демиурга.

Визуализация: Нужно представлять начертанные пентаграммы как пламенные знаки, парящие в воздухе. Силы, которые изгоняются, могут иметь облик темных и светлых облаков или символические подобия, известные заклинателю. Когда он изгоняет одну из сил, её образ тает, а пентаграммы вспыхивают ярче. Под конец ритуала Храм в воображении заклинателя должен ярко сиять и не содержать ни одной тени.

Призыв Силы

Заклинатель может вызывать сущности и созданий из-за пределов иллюзии, или незримых обитателей нашей реальности. Чем сильнее сущность, тем тяжелее её призвать – ранее в таблице указан необходимый эффект. Заклинатель должен знать имя сущности и её обличье (пусть даже примерное), чтобы визуализировать то, что он призывает. Ангелы Смерти и Архонты приходят на призыв в обличьях Воплощений, в то время как истинные тела продолжают пребывать в Инферно или Метрополисе. То же самое происходит и при призыве Астарота. Остальные перемещаются телесно, неважно, бесплотные это существа или материальные, хотя тело бестелесных исчезает после покидания треугольника призыва.

Как уже говорилось выше, это заклятье действует лишь на существ соответствующего Знания. Для иных Знаний Призыв Силы нужно приобретать заново.

Требует Знания (соответствующего призываемой Силе): 10

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 7 часов

Длительность: -

Приготовления: в течение семи часов ритуала заклинатель не должен ни есть, ни пить. Он рисует девять пентаграмм в магическом кругу Храма, так, чтобы их концы соприкасались, смыкаясь кругом вокруг заклинателя. Их власть должна защитить от призванных сил, а рисуются они смесью мела, древесного угля, толченых костей (можно

брать звериные) и нескольких капель крови самого заклинателя. В центре каждой пентаграммы ставится зажженная свеча.

С восточной стороны от магического круга рисуется треугольник. Вдоль его сторон снаружи пишется АДОНАЙ, ТЕТРАГРАММАТОН и САВАОФ, а имя призываемой сущности – внутри. Затем заклинатель погружается в медитацию в центре круга, которая и занимает большую часть времени ритуала (сам призыв длится примерно полчаса). Большая часть после окончания медитации создает Пентаграмму Защиты, на случай, если призыв не удастся.

Воззвания и жесты: заклинатель называет имя сущности и приказывает её явиться властью тех, кто правит реальностью, небесами и преисподней. Он сжимает жезл двумя руками и чертит им в воздухе пентаграмму, вновь называя имя существа. Затем он начинает шагать против часовой стрелки, ступая на каждую пентаграмму, и взывает каждый раз к четырем стихиям, неприкаянным духам, Силам Смерти, Князьям Безумия, служителям Сна, знакам зодиака, девяти планетам, служителям Астарота, дабы были они связаны властью Демиурга, и не смели нарушить ритуал. Затем он поворачивается лицом к алтарю, поднимает жезл и в последний раз произносит имя существа, веля ему явиться.

Визуализация: Заклинатель держит в голове образ существа, сначала размытый, но с каждым посещением пентаграммы все более и более материальный.

Подчинить Силу

Заклинатель пытается подчинить призванную сущность или существо, чтобы оно служило ему семь дней и ночей. Не обязательно чтобы именно он призвал то существо в наш мир – на самом деле, можно сковать своей волей любое подходящее существо, кем бы оно не было призвано (однако существо должно находиться в пределах видимости). Но если создание уже служит кому-то посредством заклатья, то его нельзя переподчинить себе.

Существо всегда сопротивляется попытке подчинения проверкой Эго. Если эффект этой проверки меньше эффекта заклатья – оно вынуждено служить приказам заклинателя. В противном же случае существо действует свободно.

Требует Знания (соответствующего подчиняемой Силе): 12

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл, чаша и корона.

Время сотворения: 50 минут (большую часть предварительно)

Длительность: 7 дней.

Приготовления: заклинатель находит кость человека или крупного млекопитающего. На кости нужно написать имя существа, которое он пытается подчинить. Если ритуал будет успешным, то кость рассыплется в прах, когда выйдут семь дней. Кость кладется на алтарь, а в магическом кругу рисуются девять пентаграмм, точь-в-точь как при призыве.

Когда настает время подчинить существо, заклинатель капают в чашу немного ртути, поднимает над костью и произносит семь имен Демиурга. Затем каплет ртутью на кость, поднимает жезл и приказывает существу склониться перед его властью и исполнить приказание. Разумно перед началом создать Пентаграмму Защиты,

чтобы создание не прервало ритуал и не вошло в круг. Чаще всего, однако, существо не покидает треугольника, в котором призвано, боясь его магии, так что у заклинателя будет время завершить подчинение.

Визуализация: заклинатель представляет, как сеть из нитей черноты опутывает создание, превращаясь на его теле в оковы из черного металла.

Изгнать Силу

Заклинатель может изгнать призванное существо. Необязательно, чтобы именно он его изначально призвал, как необязательно и подчинять его своей воле. Однако для изгнания желательно поставить создание в треугольник призыва с его именем, описанный в заклятье Призыв Силы. Проще всего это сделать, если существо подчинено заклинателю и ему можно просто приказать вступить в треугольник и стоять там до конца ритуала, иначе придется прибегать к хитрости, накрыв знак чем-то, а после указав существу, на чем оно стоит. Треугольник, знак Демиурга, сам по себе шокирует многих сверхъестественных созданий, и те не станут покидать его без разрешения, если уже вошли.

Можно изгнать и без треугольника, но тогда заклинатель использует лишь половину своего значения ритуала, как если бы колдовал за пределами Храма. Если он и так колдует за пределами Храма, то использоваться будет лишь четверть значения заклятья.

Существо всегда сопротивляется попытке изгнания проверкой Эго. Если эффект этой проверки меньше эффекта заклятья – оно вынуждено покинуть это место и переместиться туда, откуда было призвано. В противном же случае существо остается.

Требует Знания (соответствующего изгоняемой Силе): 13

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 12 минут (большую часть предварительно)

Длительность: -

Приготовление: внутри магического круга чертится пентаграмма, на пяти её концах размещаются пять зажженных свечей. Если заклинатель использует треугольник, то с восточной стороны от магического круга рисуется треугольник. Вдоль его сторон снаружи пишется АДОНАЙ, ТЕТРАГРАММАТОН и САВАОФ, а имя изгоняемой сущности – внутри.

Имя существа пишется на небольшой кости или ветке, которую заклинатель держит при себе.

Воззвания и жесты: когда заклинатель решает изгнать существо, он называет имя существа, берет в правую руку меч, а в левую – кость или ветвь. Затем он медленно опускает кость в центр пентаграмма, к своим ногам и приказывает сущности семью именами Демиурга, дабы ушла она прочь, покинув этот мир, в место, где изначально пребывала. Затем он разрубает мечом ветвь или кость.

Естественно, существо все это время должно находиться в треугольнике, неважно по своей воле или нет (если существо выйдет во время процесса, то значение заклятья уменьшится вдвое). Большая часть не выходит, потому что боится знака Демиурга, но сильные сущности знают, что он потерял силу.

Визуализация: когда кость разрубается, существо должно казаться тающим и уменьшающимся, пока полностью не исчезнет.

Экзорцизм

Заклинатель может изгнать демона или духа из тела, предмета или местности, исцеляя любую одержимость. Чаще всего одержимого помещают в Храм, чтобы не использовать половину значения заклятья, но если это невозможно, имеет смысл возвести временный Храм там, где необходимо провести ритуал. Существо всегда сопротивляется попытке экзорцизма проверкой Эго. Если эффект этой проверки меньше эффекта заклятья – оно вынуждено покинуть тело жертвы. В противном же случае существо остается. Изгнанная сущность отправляется в мир, из которого оно явилось – в случае душ умерших это Инферно, даже если призрак еще не был там.

Обычно многие закливатели проводят этот ритуал с кем-то в паре – помощник должен окружать их Пентаграммой Защиты и обновлять её каждый час. С другой стороны, если известно, что у духа нет возможности навредить – например, одержимый крепко связан или никто не касается предмета, то эти предосторожности могут быть излишними.

Требует Знания (соответствующего изгоняемой сущности): 14
Отнимает выносливость: 60

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 3 дня

Длительность: -

Приготовление: на груди жертвы серебристой краской рисуется пентаграмма, а внутри её – имена десяти Архонтов. На лбу одержимого рисуется каббалистический крест, а вокруг него пишутся слова ТЕТРА, ГРАММА и ТОН. Если одержимым является предмет или место, то пентаграмма и крест рисуются ближе к его середине.

Затем с помощью ладана окуривается место, где проводится экзорцизм, а на полу чертится белой краской пентаграмма и в ней размещаются семь белых свечей. Часто на тело жертвы или на предмет помещается крест или звезда Давида.

Воззвания и жесты: закливатель называет имя вселившейся сущности и приказывает ей именем Демиурга и именами десяти Архонтов покинуть это обиталище и вернуться в место, откуда она пришла. Он приказывает силам Подземного Мира явиться и увести прочь своего недостойного служителя, повторяя это воззвание в течение всего время ритуала и делая лишь недолгие перерывы на еду и сон.

Визуализация: закливатель представляет, как облик вселившегося постепенно проступает сквозь тело жертвы или предмет, как он отдаляется и зависает в воздухе, не в силах вернуться. К концу третьего дня он старается держать в голове образ медленно затягиваемого сквозь землю духа, который, в конце концов, полностью исчезает.

Живое Божество

Ближайшая ступень к Пробуждению, это заклятье дает возможность возродить в себе огромные силы и придать им форму, связанное с аспектом одного из мифологических богов. В каком-то смысле закливатель становится воплощением верований, связанных с этим божеством – и в первую очередь, его сил.

Во-первых, все время действия заклатья персонаж может выполнять те проверки, что связаны с аспектами выбранного божества с бонусом +5 к значению навыка или характеристики. Мастер решает, что затрагивает аспект бога – например, Арес даст бонус на все виды боя, а Локи – на обман, маскировку и выведывание чужих тайн.

Во-вторых, заклинателю на время действия этого ритуала не нужен Храм, инструменты магии, подготовка или символы. Он может творить магию с помощью воззваний и жестов без штрафа в любом месте, хотя дополнительная подготовка сохраняет свой бонус. Все заклатье данного Знания со значением Знания 20 и ниже занимают в 10 раз меньше времени и отнимают в 10 раз меньше выносливости.

Это заклатье берется отдельно для каждого Знания и позволяет воплощаться в богов, связанных лишь с этим Знанием. Невозможно использовать Знание Смерти, что воплотиться в хаотичного Пана, или Знание Безумия, чтобы стать чувственной Иштар. Если заклинатель желает превращаться в любых богов, ему стоит изучить это заклатье для всех Знаний.

Требует Знания (соответствующего выбираемым богам): 60

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 7 дней

Длительность: 3 дня

Приготовления: заклинатель одевает мантию, расшитую символами божества. Затем он своей кровью рисует пентаграмму в центре магического круга. В пяти углах пишутся названия пяти частей человеческой души, а в центре – имя божества, в которое предстоит воплощаться.

Воззвания и жесты: рифмованный текст должен описывать божество, как его представляет заклинатель, и содержать просьбу обрести его силу. Снова и снова должно звучать воззвание в течение семи дней, прерываемых лишь для отдыха и питания, пока заклинатель не почувствует, что он начинает смотреть на мир так, как должен смотреть бог, а не человек. Когда его самого наполнит ощущение просыпающейся силы, заклинатель говорит последнее воззвание, где обращается к миру от лица божества. Например: «Я Сет, владыка бурь и законный царь мертвых, руки мои обагрены кровью Осириса. Странствую я по пустыне со жгучим ветром, собирая смертную жатву...» и т.п.

Визуализация: нужно держать в голове образ божества, сначала перед собой, а в последний день ритуала – так, будто тело заклинателя стало телом бога.

Некоторые боги, связанные с различными Знаниями.

Знания	Боги
Страсть	Адонис, Афродита, Иштар, Исида, Таммуз, Рейден
Смерть	Арес, Гадес, Хель, Индра, Кали, Осирис, Сет
Время и Пространство	Афина, Гермес, Один, Шива, Син, Тот
Безумие	Дионис, Пан, Тиамат
Сон	Гипнос, Морфей

Архетипы заклинателей

Прежде чем мы перейдем к Знаниям, стоит предложить несколько примеров архетипов, направленных исключительно на связанных с магией персонажей. Как и все прочие примеры, это лишь руководство, поощряющее вас создавать собственных уникальных героев.

Циничный оккультист

- Верю ли я в демонов? И какой же ответ ты хочешь услышать? Да, я видел немало странных существ, но не уверен, что их стоит называть демонами. Есть много созданий, о которых люди даже не подозревают, и для их описания не стоит вмешивать религию. Не нужно считать себя ближе к богу, даже если ты умеешь управлять какой-то жутью, призываемой из Подземного Мира.

Такой типаж редко когда наслаждается тем, что он делает. Циничный оккультист редко осознает, что он ищет Пробуждение и божественную силу. Для него мир – злая клоака, где всевозможные твари с крысиным упорством грызутся за сытый желудок и еще один день жизни. Магия – только повод к неприятностям и головной боли, но иного оружия этот герой не имеет. Дело надо делать, но не ради высшей силы или идеалов. Иногда он проклинает свои способности – особенно когда оказывается фигурой в игре больших сил. Однако под всем этим цинизмом таится почти детская вера в Пробуждение, которую подобный герой никогда не признает. Он стремиться раскрыть тайны магии так же неистово, как и любой другой заклинатель, а его психический баланс чаще всего отрицательный.

Личность: циник, никому не верящий, вы видите мир, как печальное и безжалостное место. Человечество гниет изнутри и, видя свое падение, даже не пытается хоть что-то изменить. Верить не во что, однако и поводов для разочарования меньше. В конце концов, если все плохо, то к чему переживать из-за мелочей?

Недостатки: Проклятие, Желание смерти, Депрессия, Зависимость, Эгоизм, Неудержимая ложь, Азартный игрок, Подавленная психика, Обидчивость, В розыске.

Достоинства: Внутреннее равновесие, Благородство, Кодекс чести, Культурная гибкость, Удача, Интуиция.

Темные тайны: Проклятие, Запретные знания, Тяга к беззаконию, Оккультный опыт, Сделка с темными силами.

Профессия: безработный, преступник, частный детектив, полицейский, посредник

Уровень жизни: 2-4

Навыки: Знания магии и заклятья, Тайное Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное Знание: Кабалистика, Вождение, Прятанье, Поиск Информации, Путешествие, Языки (несколько), Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Оккультизм, Поиск, Скрытность, Тайное Знание: Таро, Безоружный Бой.

Ведьма

Мириам рыдала, говоря, что они забрали её детей. Она даже хотела покончить с собой. Мы пытались с ней поговорить, но она не слушала – а на следующий день её нашли мертвой в кровати с пустой упаковкой валиума в руке.

Ночью мы собрались в поле за заброшенной фабрикой. На небе сияла полная луна, и сила текла сквозь нас, взывая к мести. На земле был

начертан круг, и мы молили Пана снизить и услышать наши просьбы. Черные тучи закрыли луну, и холодный ветер заиграл колосьями на поле, в знак того, что древнее божество ответило.

А на следующее утро одного из социальных работников нашли мертвым в его же квартире – разодранного на куски чьими-то когтями и клыками.

Ведьма – это заклинательница, заключившая сделку с Астаротом или Малькут. Возможно, она пообещала первенца или свою душу взамен получаемой силы. Традиционная ведьма – изгой, мстящая с помощью магии своим врагам. За последние десятилетия многие женщины называют себя ведьмами, исповедуя Нью-Эйдж, но настоящая ведьма черпает силу в своем гневе и ненависти. Она всегда держится в стороне от общества, и любой, неосторожно задевший её, может стать жертвой магической атаки. Ведьмы с положительным значением психического баланса менее мстительны, но они остаются непримиримыми бунтовщиками против общественных порядков.

Современные ведьмы чаще всего – ярые феминистки.

Ведьмы собираются в ковены – связанные с поклонением одной и той же сущности, чаще всего Астароту, в его обличье древнего бога Пана. Ковен состоит из тринадцати ведьм, и редко имеют какую-то официальную структуру, ранги и титулы. Чаще всего ведьмы практикуют Знание Страсти.

Личность: изгой, одержимая обидами и местью. Чаще всего в детстве ведьма пережила различное насилие со стороны мужчин, что полностью отвратило её от патриархального общества или просто устала от вечной необходимости доказывать свое право быть не такой, как все.

Недостатки: Плохая репутация, Эгоизм, Уродливый, Клятва мести, Сексуальный невроз.

Достоинства: Дружба с животными, Внутреннее равновесие, Кодекс чести, Эмпатия, Интуиция, Шестое чувство.

Темные тайны: Проклятие, Семейный секрет, Запретные знания, Сделка с темными силами, Жертва преступления.

Профессия: женский врач, нетрадиционный медик, травница, гадалка.

Уровень жизни: 3-5

Навыки: Знания магии и заклятья, Академические Навыки (Медицинские науки), Тайное Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное Знание: Кабалистика, Танцы, Первая Помощь, Предсказание, Контакты: ведьмы, Оккультизм, Яды и Наркотики, Соблазнение, Тайное Знание: Таро.

Прирожденный заклинатель

Поначалу все это выглядело весьма забавно. Пара узоров на полу, и в воздухе передо мной выросло видение. Как будто невидимое окно открывалось посередине комнаты, а за ним был незнакомый ландшафт. Разрушенный город, будто из фильмов про войну. Вскоре я понял, что окно можно сделать дверью, если изменить некоторые знаки. И в один из дней – шагнул из своей комнаты в те руины.

С детства вы были одарены способностью воспринимать истинную картину мира. В библиотеке ваших родителей имелись книги по магии – в конце концов, ваши семьи всегда практиковали колдовство. По ним вы учили заклятья, справедливо считая, что родители никогда не покажут

вам самое интересное. К сожалению, вы не понимали, что они просто пытаются вас уберечь.

Прирожденный заклинатель юн и неопытен. Для него происходящее – лишь игра, и более опытные практики могут использовать эту наивность в своих целях. Обычно у таких персонажей положительный баланс, поскольку пока еще они могут наслаждаться безопасностью родительского дома.

Но это лишь пока.

Личность: для юного заклинателя вся магия – лишь забава.

Колдовством можно делать свою жизнь ярче, и оно вроде бы не требует особой платы. Кроме того, глупо зарываться в библиотеке, когда вокруг так много чудных открытий.

Недостатки: Проклятие, Преследуемый, Подавленная психика, Кошмары, Невольный медиум.

Достоинства: Альтруизм, Дружба с животными, Творческий талант, Эмпатия, Усиленное восприятие, Щедрость, Всепрощающий, Интуиция, Удача.

Темные тайны: Проклятие, Семейный секрет, Оккультный опыт, Встречи со сверхъестественным.

Профессия: школьник или студент.

Уровень жизни: зависит от родителей.

Навыки: Знания магии и заклятья, различные навыки.

Озабоченный сексомант

- Сними блузку, чтобы я мог тебя хорошо рассмотреть. Да, уверен, в тебе есть талант. Я чувствую это по дрожи твоей кожи – она впитывает и отдает энергию, проходящую сквозь чакры. Не смущайся, возбуждение – это так же прекрасно и естественно, как и нагота. Чувственность усиливает магию, разве ты не знала? Чувствуешь, как сила собирается в твоей груди, когда я касаюсь её?

Есть практики Знания Страсти, которые не ищут знаний или Пробуждения. Для них главное – выплеснуть свои подавляемые сексуальные желания. Другие Знания, как и тайны мироздания, мало волнуют подобных заклинателей, которые целиком погружены в изучение собственной сексуальности. Он практикует Тантру или иные формы управления внутренней энергией, которые позволяют ему наслаждаться чувственностью – своей и возбуждением партнера.

Личность: секс для этого мага – главное в жизни и во вселенной. Все остальные – потенциальные партнеры и не более, а так называемые «приличия» слишком глупы, чтобы их соблюдать.

Недостатки: Плохая репутация, Желание смерти, Депрессия, Зависимость, Маниакально-депрессивный психоз, Подавленная психика, Расстройство психики, Сексуальный невроз.

Достоинства: Внутреннее равновесие, Культурная гибкость, Эмпатия, Интуиция.

Темные тайны: Семейный секрет, Тяга к беззаконию, Безумие, Жертва преступления.

Профессия: деятель искусства, порнографическая модель, порнографический фотограф, проститутка, писатель.

Уровень жизни: 3-5

Навыки: Знание Страсти и его заклятья, Путешествие, Медитация, Тантра, Контакты: порноиндустрия, Оккультизм, Соблазнение.

Нью-Эйдж

- Ты замкнулась. Именно потому ты ничего не можешь ощутить – расслабься и почувствуй, как струиться силы через кристалл в твои руки. Чувствуешь, как он нагревается и дрожит – дрожит от переполняющей тебя силы, которые обычно спала. Ни о чем не думай. Пусть разум парит, как свободная птица, напрямик к истоку – к твоей душе. Мир вокруг одушевлен, и твое подсознание рвется к нему, желая восстановить утраченную гармонию. Представь душу миру, представь его неиссякаемую жизнь – и ты услышишь, как цветы ведут с тобой беседу своими тоненькими голосами.

Последователи Нью-Эйдж видят знаки приближения новой эпохи – Эпохи Водолея. Астрология и травничество потеснят привычные науки, а всеобщее желание спасти мир от войн и разрушений укрепит его гармонию. Достаточно только пробудить спящую часть себя, услышать голос живой Земли – и самые невероятные чудеса вновь станут реальны. Это движение не знает различий культур и государств – Нью-Эйдж охотно обменивается опытом, проводит семинары и конференции ради того, чтобы все больше членов вступали в его ряды.

Личность: каждый из нас хочет найти ответы на давно мучающие вопросы, и поиск этот ведет последователя к осознанию всеобщей взаимосвязи. Во вселенной нет ничего случайного, и никто настоящему не бывает одинок.

Недостатки: Фанатизм, Нетерпимость, Подавленная психика, Паранойя, Фобия, Невольный медиум.

Достоинства: Внутренне равновесие, Эмпатия, Усиленное восприятие, Интуиция.

Темные тайны: Окультизм, Одержимый и преследуемый, Встречи со сверхъестественным.

Профессия: рабочий, травник, деятель искусства, консультант, парфюмер, терапевт.

Уровень жизни: 4-6

Навыки: Знания магии и заклятья, Астрология, Тайное Знание:

Астрология, Тайное Знание: Кабалистика, Компьютеры, Предсказание, Гипноз, Боевые Искусства: кендо или джиу-джитсу, Языки (несколько), Контакты: Нью-Эйдж, Окультизм, Парапсихология, Рисование, Яды и Наркотики, Риторика, Тайное Знание: Таро, Написание.

Мятежник

- Я не спорю, что в этих старых текстах может быть скрыта мудрость. Но, блин, просматривать двадцать толстенных томов ради пары строк? Большая часть этого древнего мумбо-юмбо сейчас и даром не нужна, понимаешь? Знаешь, надо меньше думать о средневековых суевериях и начать с себя – создать собственную систему и подход к колдовству, чтобы стать по-настоящему сильным заклинателем.

Мятежник бунтует против традиций магии. Это лишь оковы, ненужные наслоения, которые мешают настоящему творчеству. Истинная магия рождается в себе и основывает собственное учение. Конечно, мятежник тоже начинал с традиционных подходов, иначе против чего ему бунтовать – но он в них разочаровался. Волшебство должно проистекать не из чьих-то мнений, а из свободного полета творческого откровения. Общаясь с другими разделяющими это убеждение заклинателями и оккультистами, можно влить свежую кровь в застоявшиеся догмы. Его жизнь – это доказывание собственной правоты всем, кто считает иначе.

Личность: свободомыслие и мятежный характер – основные черты архетипа. Он не имеет близких друзей, но охотно общается с единомышленниками. Большую часть времени этот заклинатель работает над собственной системой магии, мечтая поразить мир своими открытиями.

Недостатки: Плохая репутация, Неудержимая ложь, Смертельный враг: люди, противостоящие его поискам, Обидчивость.

Достоинства: Творческий талант, Усиленное восприятие, Интуиция, Удача, Шестое чувство.

Темные тайны: Семейный секрет, Запретные знания, Окультизм, Опыт, Сделка с темными силами.

Профессия: астролог, писатель, знахарь, консультант, учитель.

Уровень жизни: 3-5

Навыки: Знания магии и заклятья, Академические навыки:

Гуманитарные науки, Теология, История, Философия, Тайное Знание:

Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное Знание:

Кабалистика, Криптография, Предсказание, Путешествие, Медитация,

Языки (несколько), Контакты: заклинатели и оккультисты,

Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Окультизм,

Парапсихология, Рисование, Тайное Знание: Таро, Написание.

Сатанист

- Это – сила и свобода, и магия открывает двери к ним. Это личный путь – нужно брать то, что сможешь унести. Понимание бессмысленности правил ведет к индивидуализму, а это первый шаг к свободе. Нет никаких ограничений и запретов тоже нет. Дьявол – лишь символ той вседозволенности, при которой мы воистину всемогущи.

Заклинатель, заключивший сделку с Астаротом. Для дьяволопоклонника мир прост: с одной стороны Бог, а с другой – Сатана. Астарот поднял мятеж перед волей Небес, и сатанист идет тем же путем. Нет никаких запретов, даже на насилие и сексуальную распущенность. Сила принадлежит тем, кто может вырвать её у соперников, и заставить мир склониться перед своей волей. Общество подавляет наши чистые животные инстинкты, принуждая соблюдать глупые правила слабаков. Сатанисты очень редко обладают положительным психическим балансом и чаще всего, изучают Знания Смерти и Страсти.

Личность: эгоизм и немалая доля презрения к слабым. Многие используют Знание Страсти для подавления чужой воли, сексуального насилия и унижения окружающих. Сатанисты объединяются в замкнутые иерархизированные общества, несмотря на свою любовь к свободе.

Недостатки: Плохая репутация, Желание смерти, Фанатизм, Подавленная психика, Жадность, Нетерпимость, Обидчивость, Неудержимая ложь, Зависимость, Сексуальный невроз, Эгоизм.

Достоинства: Дружба с животными, Творческий талант, Внутреннее равновесие, Кодекс чести, Сопrotивление пыткам, Влиятельные друзья.

Темные тайны: Тяга к беззаконию, Сделка с темными силами, Жертва преступления.

Профессия: преступник, врач, офицер, полицейский, охранник

Уровень жизни: 6-8

Навыки: Знания магии и заклятья, Уклонение, Ручное оружие, Допрос (пытки), Боевые Искусства: тренировка командос, Кинжал, Кнуты и

Цепи, Языки (несколько), Контакты: сатанисты, Скрытность, Двуручный Бой.

Лидер Секты

- Я ни в чем не виновен. Спросите любого из нашей церкви. Я целыми днями и ночами трудился, как вьючный мул, чтобы мы могли получить шанс на лучшую жизнь. Да, счастье не настанет завтра и я должен был вести свою паству тернистым путем, но как иначе добиться успеха? Спросите любого из этих мальчишек и девчонок – я был им как отец. У вас нет никаких доказательств, что эти деньги, что я собирал, пошли на иные цели – такого просто быть не может. Так что хватит обвинять меня голословно – повторяю, я невиновен.

С подобными ему мы часто встречаемся, читая газеты. Принуждение прихожан к сексу, сбор денег на нужды секты – а затем бегство со всей суммой, или еще хуже, массовое самоубийство верующих. Этот человек – хитроумный и убедительный обманщик на тропе магии. Неважно, почему, но он выбрал власть и доступный секс вместо магического прозрения. У лидера достаточно обходительности, чтобы заманивать в свои сети доверчивых девочек-подростков и убеждать успешных работников отдавать свои сбережения ему. Харизматичный и напористый, он посвящает секте все свое время. Хорошего главу секты искренне любят все последователи, воспринимая как отца. Он не обязательно ярый преступник и часто сам верит в важную миссию, которую выполняет – но все же собственное благо для него имеет первоочередное значение. Чаше всего его баланс отрицательный. Женские лидеры секты воплощают образ заботливой и строгой матери. Они в меньшей степени интересуются сектой, как источником секса, но зато куда сильнее мужчин стремятся к полному контролю над прихожанами.

Личность: сильная потребность бы в центре всего происходящего. Он не любит отвечать на вопросы, куда интереснее – перехватывать нить разговора, убеждая. Часто такой типаж – нимфоман, мечтающий о новых и новых партнерах. Он искренне считает, что многое дает людям и возмущается, когда его считают мошенником или подонком. Зажатый в угол, он пытается разрушить все, чтобы его противники не смогли насладиться своей победой.

Недостатки: Плохая репутация, Желание смерти, Смертельный враг: близкие его последователей, Фанатизм, Паранойя, В розыске, Неудержимая ложь, Сексуальный невроз, Эгоизм, Азартный игрок. Достоинства: Дружба с животными, Эмпатия, Влиятельные друзья, Интуиция, Удача, Шестое чувство.

Темные тайны: Запретные знания, Тяга к беззаконию, Безумие, Оккультный опыт, Сделка с темными силами, Жертва преступления. Профессия: лидер секты.

Уровень жизни: 8-10

Навыки: Знания магии и заклятья, Делопроизводство, Роль, Тайное Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное Знание: Кабалистика, Дипломатия, Оценка Стоимости, Предсказание, Гипноз, Путешествие, Медитация, Языки (несколько), Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Оккультизм, Парапсихология, Яды и Наркотики, Риторика, Соблазнение, Тайное Знание: Таро, Написание.

Традиционалист

- Тебе следует избегать современных экстрасенсов и так называемых визионеров. В большинстве своем все они – шарлатаны. Советую начать изучение с первооснов – египетских и иудейских рукописей. Именно в них заложены самые точные формулы, и читать, естественно, лучше не в переводе, а на языке оригинала.

Это классический оккультист. Для него магия существует лишь в традиционном виде, и изучать её он будет из оригинальных трудов заклинателей прошлого. Чем древнее, тем лучше – вот его девиз. Обычно он хорошо образован в гуманитарных дисциплинах, знает мертвые языки и тратит больше времени на теорию, чем на практику. Магия целиком занимает его интересы, и многие представители архетипа в придачу являются ярыми коллекционерами. Они собирают гримуары, рукописи и древние артефакты, черпая в них свои знания. Личность: замкнутый и нелюдимый педантичный исследователь. Любая новая идея требует сотни предварительных испытаний, прежде чем он её примет. Консерватизм и занудство – неотъемлемая часть его характера.

Недостатки: Расстройство психики: перфекционизм, старомодная одежда, коллекционирование, Эгоизм, Нетерпимость, Фобия: ксенофобия, противоположный пол, все новое, Обидчивость.

Достоинства: Кодекс чести, Склонность к языкам, Хорошая репутация, Правдолюб, Влиятельные друзья, Математический дар.

Темные тайны: Проклятие, Запретные знания, Оккультный опыт, Сделка с темными силами.

Профессия: преподаватель, писатель, коллекционер.

Уровень жизни: 7-9

Навыки: Знания магии и заклятья, Академические навыки (не меньше пяти навыков), Тайное Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное Знание: Кабалистика, Криптография, Поиск Информации, Языки (современные и мертвые), Контакты: оккультисты, Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Оккультизм, Тайное Знание: Таро.

Опустошенный заклинатель

- Не глупи с этим, приятель. Поверь, уж я-то знаю. Одна крошечная ошибка – и все летит к чертям. Я её совершил в свое время – и теперь у меня нет больше ничего. Они все умерли... а я выжил. Но и мне иногда хочется умереть.

Магия для подобного персонажа – опасная и непредсказуемая сила. В прошлом он мог потерять кого-то близкого во время ритуала. Или получил травму, которая отравляет каждое мгновение его жизни.

Теперь он стал крайне осторожен, как с магией, так и распространением своих знаний. Возможно, он вообще забросил магию, стараясь жить обычной жизнью – но прошлое все равно нашло его след.

Личность: трагедия нанесла ему незаживающие шрамы и она до сих пор руководит его поступками. Магия – это сила, но это же и проклятие, от которого не избавиться. Если бы можно было – он начал жизнь заново, никогда не изучая колдовские науки.

Недостатки: Невезучий, Желание смерти, Депрессия, Зависимость, Подавленная психика, Кошмары, Клятва мести, Обидчивость.

Достоинства: Альтруизм, Усиленное восприятие, Всепрощающий, Пацифизм, Шестое чувство.

Темные тайны: Проклятие, Запретные знания, Оккультный опыт, Сделка с темными силами.

Профессия: любая

Уровень жизни: в соответствии профессии.

Навыки: Знания магии и заклятья, Академические навыки, Тайное

Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное

Знание: Кабалистика, Криптография, Предсказание, Медитация, Языки,

Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Оккультизм,

Парапсихология, Тайное Знание: Таро, Написание.

Белый маг

- Магия не может быть самоцелью. Это орудие построения лучшего мира, в котором человечество сможет развиваться. С её помощью мы достигаем большей сознательности, находит равновесие тела и души. Я вижу в колдовстве путь к пониманию мелодии высших сфер, которая воплощает все наше предназначение.

У этих заклинателей всегда положительный психический баланс.

Проводя много времени в медитациях и изучении магии, стремясь к нирване, озарению, Пробуждению или любому другому термину

высшей гармонии, часто он подвергает свою плоть жестким ограничениям, развивая волю и удаляясь отшельником от мирских благ. Если белый маг живет среди людей, то он предпочитает простое и честное трудолюбивое общество, вроде фермерской деревушки.

Личность: склонный к самопожертвованию, аскетичный и волевой человек. Он дружелюбен и сострадателен практически к каждому, при этом оставаясь немного обособленным даже от тех, кого защищает и склонным преувеличивать значимость своей опеки.

Недостатки: Расстройство психики: перфекционизм, чистота, повторение мантр, Фанатизм, Подавленная психика, Кошмары.

Достоинства: Альтруизм, Дружба с животными, Внутреннее равновесие, Эмпатия, Соппротивление голоду/жажде/жаре/холоду/боли/пыткам, Всепрощающий, Правдолюб, Пацифизм, Соппротивление болезням.

Темные тайны: Семейный секрет, Запретные знания, Одержимый и преследуемый, Оккультный опыт.

Профессия: отшельник, ассистент, врач, учитель, священник.

Уровень жизни: 3-5

Навыки: Знания магии и заклятья, Академические навыки, Тайное

Знание: Алхимия, Астрология, Тайное Знание: Астрология, Тайное

Знание: Кабалистика, Ремесло, Медитация, Первая Помощь, Гипноз,

Языки, Нумерология, Тайное Знание: Нумерология, Оккультизм,

Парапсихология, Музыкальные Инструменты, Яды и Наркотики,

Выживание, Тайное Знание: Таро.

Знание Страсти

- Хочешь выпить? У меня есть немного скотча и пара бутылок холодного пива.

- Лучше пива.

Я взял себе и ей. Мириам открыла свою бутылку об угол стола и с наслаждением хлебнула из горла. В разрез платья я видел её пышную грудь – особенно когда она наклонялась. Никакого силикона, чуть более крупная для её роста, уж в этом я разбирался. И под платьем, как я знал, нижнего белья тоже нет.

Я поставил початую бутылку и обнял её за плечи. Прохладная рука Мириам скользнула мне под футболка, и её ногти пощекотали сосок.

- Где твой Храм? – спросила она, не переставая гладить мою грудь.

- В подвале.

Она кивнула, снимая с меня футболку – руки не останавливаясь, лаская плечи, ключицы и поясницу. На секунду перехватило дыхание, когда её сочные губы припали к солнечному сплетению, даря насыщенный поцелуй. Я воевал с замочком её платья, пока Мириам уже расстегивала мои штаны.

- Тогда чего мы ждем? – спросила она, сбрасывая платье на пол, куда отправилась и моя одежда.

Мы спустились в Храм. Я приготовил свечи и мел, но сейчас вместо подготовки ритуала Мириам снимала с меня трусы. Опустившись на колени и целуя её лобок, я мог отчетливо видеть белую не загоревшую кожу вокруг обычно прикрытых стрингами участков.

- Разве мы не должны начертать пентаграмму и зажечь свечи? – спросила она, скользя ладонями по моим щекам.

- Позже.

Я поднялся, подхватывая Мириам и укладывая на алтарь. А затем – с неудержимым стоном вошел в неё.

Учение Страсти

Мы живем благодаря сексуальным позывам и инстинкту размножения. Сексуальность – неотъемлемая часть живых существ. Когда мы были богами, она правила нами точно так же, как и в годы нашего заточения в иллюзию. Благодаря этому в чувственности живет память нашего величия, времен свободы. Демиургу было не под силу лишить нас сексуальности, потому что страсти правили даже им. Заклинатели страстей, как называют тех, кто изучает Знание Страсти, следуют тропой чувственности на пути к обретению божественной силы. Это Знание связано с физическими ощущениями, желаниями и потребностями. Заклинатель использует свое тело и эмоции, чтобы черпать из них магическую силу. Для успешных ритуалов чаще всего нужен партнер – другой заклинитель или ассистент, а сотворение заклятий обычно заканчивается сексуальным актом.

Этой магии невозможно научиться по книгам. Только занятия с другим практиком или собственные эксперименты могут дать истинное понимание Страсти. Наиболее известные традиции берут начало в Индии, принесенная нам учение о чакрах, энергетических центрах тела. В западной культуре Знание Страсти постоянно подавлялось в эпоху христианства, хотя во времена расцвета Рима было в высоком почете. Западная традиция больше направлена на поиск уз, связывающих двух партнеров, и на вопросы размножения, в то время как восточные мистики работают с чистыми энергиями. Последние годы эти учения смешиваются, создавая весьма занятные новые традиции.

Некоторые секты и культы активно изучают Знание Страсти, но чаще всего оно существует на уровне двух любовников-заклинателей.

Наставник, берущий ученика, неизбежно будет учить его не только колдовству – эта магия весьма сближает во всех смыслах слова.

Знание Страсти

Страсть – одно из тех Знаний, для которого теоретическая база имеет малое значение. Оно слишком личное и ориентировано на подсознание, чтобы подвести под неё какие-то общие идеи. Продвигаясь в понимание Страсти (увеличивая значение Знания), заклинитель учится лучше

слушать свои сексуальные инстинкты, а не накапливает сухую информацию.

Знание Страсти 1-10

Заклинатель знает, что есть миры за пределами нашей реальности и что Страсть способна открыть к ним путь. Ему известны семь чакр и то, что с их помощью можно концентрировать энергию. Он знает, какие планеты и знаки зодиака можно использовать как символы того или иного чувства и эмоционального состояния. Также заклинателю известно, что сексуальность и извращенность – особые магические состояния, способные при должных условиях разрушить окружающую реальность.

Кроме того, заклинатель частично контролирует свою собственную сексуальность и способен на крайне длительные или частые половые акты. В придачу, женщина-заклинатель сразу же узнает, что беременна.

Знание Страсти 11-40

Заклинатель знает, что сознание человека балансирует между светом и тьмой. Сексуальность и извращенность – не два разных полюса, а камни, которые могут столкнуть неустойчивую лавину психического баланса в любую сторону. Он понимает, что несбалансированность ведет к изменению психического состояния и даже телесным мутациям, однако оно же приводит к просветлению. Дуализм мужского и женского – тот мостик, на котором тьма и свет утрачивают необходимость бороться.

Заклинатель полностью управляет своей способностью зачать или забеременеть, поэтому никакой случайности не может возникнуть. Он может взглянуть на женщину и мгновенно понять, беременна ли она. Кроме того, достаточно одного касания, чтобы увидеть, что возбуждает того или иного человека. Заклинатель не видит их эротические секреты в деталях, но понимает, какая ситуация или действие будет наиболее возбуждающей. Также он не может провалить ни один бросок, связанный с соблазнением, получая бонус +10 к значению навыка Соблазнение, хотя неудача возможна.

Знание Страсти 41+

Заклинатель знает, что нас заточили в темницу между светом и тьмой, и лишь погружение в ад или вознесение на небеса способно освободить человека. Он также знает, что если зайти по тропе высокого или низкого баланса слишком далеко, то встретишь собственную тень, за спиной которой – нирвана или хаос.

Заклинатель может сделать партнершу беременной во время секса, независимо от её желания или практик может сама забеременеть, несмотря на все контрацептивы. Кроме того, заклинатель страстей может одним касанием вызвать возбуждение и желание сблизиться у любого человека. Тем самым потребность в бросках на соблазнение отпадает – все они считаются выдающимся успехом.

Чакры и змея

Есть семь энергетических центров в теле человека, называемых чакрами, и именно их использует Знание Страсти. Они поднимаются с области паха (корневая чакра) и расположены под пупком, в солнечном сплетении, сердце, гортани, между бровями и на макушке. Часто используют санскритские названия: Муладхара, Свадхиштхана,

Манипура, Анахата, Вишуддха, Аджна и Сахасрара. Энергия магии поднимается от самой нижней до вершины, наполняя заклęcia силой. В Индии эту силу представляют змеей, спящей в районе корневой чакры, Муладхара. Во время ритуала змея пробуждается и ползет вверх, наполняя чакру за чакрой энергией. Мистики учат, что магия – опасная и непредсказуемая вещь и лишь воля заклинателя держит эту змею в покорности.

Инструменты магии

В Знании Страсти инструменты имеют не совсем обычное символическое значение. Жезл и чаша отражают мужскую и женскую сексуальность и используются в ритуалах, подчеркивающих связь между этими двумя сторонами чувственности. Чаще всего женщины используют в колдовстве чашу, а мужчины – жезл. Иногда они считаются символом самого сексуального акта, а в других случаях мужчина берет чашу, если желает в ходе колдовства добиться лучшего понимания женской сексуальности. Меч – символ агрессивного мужского сексуального насилия и напора.

Символы

Чакры используются практически во всех ритуалах, рисуясь на теле в виде бутонов роз или лотоса. Символы планет, отвечающих за человеческие инстинкты, таких как Марс, Венера и Луна, также широко применяются. Знаки зодиака иногда прибавляются к планетам для отображения разных оттенков эмоций. Пламя – символ самой Страсти и оно должно пылать во время ритуала.

Боги Страсти

Все боги и богини любви и плодородия: Адонис, Афродита, Иштар, Исида, Таммуз, Астрата, Венера, Йони и Шива. Боги сильных эмоций, такие, как вечно яростный Рейден или Тор, также хорошо подходят как символ мужской силы. Одно время даже Христа считали божеством плодородия, вечно возрождающимся и умирающим.

Искусство ведьмовства

Множество традиционных заклęcia Страсти были утеряны или забыты в течении XX века. Заклęcia предупреждения беременности, безболезненных родов и узнавания пола ребенка сейчас мало актуальны. Их можно найти в старинных манускриптах, но мы не будем описывать их.

Гомосексуализм

Традиционное знание Страсти воплощает отношения между мужчиной и женщиной. Единство противоположностей рождает силу, а гомосексуализм стерилен в магическом плане. Однако гомосексуализм все равно опирается на чувственность, так что практикующий его заклинатель может свободно использовать те же заклęcia (кроме связанных с беременностью и родами).

Храм

Магический круг должен быть достаточно большим, чтобы партнеры могли заниматься в нем ритуальным сексом. Алтарь находится низко или просто изображается на полу в виде квадрата, чтобы дать возможность для секса прямо на нем. Заклинатели страстей всегда практикуют обнаженными. У них могут быть украшения или татуировки, но ни один участок тела не должен быть прикрыт одеждой.

Заклęcia

Узреть Лик Человеческий

Заклинатель смотрит через любую социальную маску прямо в душу своей жертвы. Он раскрывает её истинные чувства, мотивы и желания, но лишь в течение небольшого времени. Знание это возникает в мыслях заклинателя, как озарение и жертва не может сопротивляться этой магии.

Требует Знания Страсти: 5

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: жезл или чаша

Время сотворения: 15 минут

Длительность: 10 минут

Приготовления: пара капель крови или несколько волос жертвы кладутся на небольшое стеклышко и помещаются на алтаре. Рядом зажигается свеча.

Воззвания и жесты: заклинатель повторяет имя жертвы, как мантру. Он слизывает кровь или волосы, а затем сплевывает ими прямо в пламя свечи.

Зачем заклинатель решает, нужен ли ему эффект прямо сейчас. Если да, он плюет на свечу второй раз и в течение десяти минут понимает все чувства, мотивы и желания жертвы. Это не дает четкое понимание мыслей и ситуации – например, заклинатель знает, что жертва перепугана кем-то из своего окружения и хочет уйти, но он не видит, кем и где она находится.

Если же эффект следует приберечь (например, для оценки реакции в особой ситуации или момента общения с жертвой), заклинатель гасит пламя свечи пальцами. Он собирает несколько капель воска и уносит с собой. Когда он решит использовать эффект, нужно взять этот воск в рот и выплюнуть – и в течение десяти минут магия будет действовать. Эффект можно сохранять до того времени, когда заклинатель вновь использует этот же ритуал.

Визуализация: заклинатель представляет себе жертву в разных ситуациях, пока мысли не заполняют её чувства и желания.

Соблазнение

Закливание пробуждает влечение в жертве. Она будет тянуться к заклинателю, стремясь к скорейшей близости, и станет испытывать чувства, соответствующие сильной любви. Если жертва знает заклинателя, она постарается как можно быстрее оказаться рядом – иначе эффект начнет действовать лишь когда жертва увидит заклинателя (в последнем случае сутки отсчитываются с момента встречи).

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 7

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл или чаша

Время сотворения: 1 час и 15 минут

Длительность: 1 день.

Приготовления: пара капель крови или несколько волос жертвы. Бутоны красной розы помещаются на верхушку жезла или в чашу.

Мужчина-заклинатель рисует внутри круга символы Марса и огня, женщина – символы Венеры, Земли и серебра. Две свечи зажигаются на алтаре.

Воззвания и жесты: заклинитель взывает к богам любви: Астрате и Иштар, Амуру и Венере. Затем он поднимает чашу или жезл над головой, произнося имя жертвы. Затем становится на каждый символ поочередно, приказывая жертве явить свою любовь.

Визуализация: заклинитель представляет жертву обнаженной и соблазнительной, совершающей с ним все, о чем он только мечтает.

Навеять Чувство

Заклинатель внушает жертве выбранное чувство: страх, гнев, панику, эйфорию, печаль и т.п. Это чувство не направлено на кого-то конкретного – жертва будет испытывать его ко всем ситуациям и окружающим. Чувство достаточно сильно, чтобы проявляться в поведении: гнев заставит поспорить с близкими или влезть в драку, а паранойя – разрывать доверительные отношения и обвинять всех подряд. Кроме того, жертва получает штраф -5 на все значения навыков и характеристик из-за одержимости эмоцией.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 7

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 1 день.

Приготовление: пара капель крови или несколько волос жертвы размещаются на алтаре. В магическом круге чертятся символы планеты, покровительницы страсти: Марс для гнева, Венера – для беззаботности, Сатурн – для печали, Луна для страха, Солнце – для радости и т.п. По краям круга размещаются двенадцать свечей, каждая на одном из нарисованных знаков зодиака.

Воззвания и жесты: заклинитель произносит имя жертвы и имя божества. Архонта или Ангела Смерти, покровительствующего желаемому чувству. Затем он прикасается к частицам жертвы жезлом и легонько касается им пламени всех двенадцати свечей по часовой стрелке.

Визуализация: заклинитель представляет себе жертву, охваченную выбранным чувством.

Заточить Инстинкт

Эта магия лишает жертву одного из трех базовых инстинктов: сексуального, агрессивного или самосохранения. До конца действия заклятья жертва не способна испытывать влечение без сексуального инстинкта, сохраняет холодный разум без агрессивности, и ничего не боится без инстинкта самосохранения. Ритуал можно проводить и на себе. Под его действием некоторые броски теряют смысл – никто не может соблазнить лишенного сексуального инстинкта, вывести из равновесия того, у кого отсутствует гнев, и не проводятся проверки на шок для избавленного от страха.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала. Проверка проводится, даже если заклинатель накладывает эффект на себя, отражая подсознательное сопротивление.

Требует Знания Страсти: 7

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 1 день.

Приготовление: пара капель крови или несколько волос жертвы размещаются на алтаре рядом с мечом. Знак выбранного чувства чертится в кругу: это символ Венеры, Марса или Луны. На него помещается красная свеча, а вокруг знака рисуется пентаграмма.

Воззвания и жесты: заклинатель произносит имя жертвы и приказывает ей лишиться выбранного чувства. Затем он поднимает меч и рифмованным заклинанием приказывает ослабеть влиянию чувства и покровительствующей ему планеты. Под конец он гасит мечом свечу.

Визуализация: заклинатель представляет жертву, охваченную этим чувством, но во время движения меча оно мгновенно проходит.

Сменить Пол

Заклинатель меняет собственный пол или пол партнера на время действия заклятья. Изменение включает не только физические признаки, но и гормональный баланс и модели поведения. Фактически, заклинатель действительно становится человеком другого пола, причем его внешность меняется так, чтобы это казалось естественным. Это заклятье невозможно колдовать на постороннего, кроме партнера или ассистента по ритуалу.

Требует Знания Страсти: 8

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 1 час

Длительность: 1 день.

Приготовление: Требуется партнер противоположного пола. Белая, красная и розовая свечи – всего три, зажигаются на алтаре. В кругу чертится пентаграмма, а под её основанием – знаки Венеры, Марса и Меркурия. Заклинатель касается всех чакр на своем теле или на теле партнера цветком розы или лотоса. Имя того, чей пол меняют, пишется вокруг пентаграммы девять раз по кругу.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Локи и Гермеса, Лингам и Йони. Он касается жезлом центра пентаграммы, а чашу ставит у своей левой ноги. Затем партнеры касаются всех чакр друг друга и начинают заниматься сексом. В момент оргазма пол начнет меняться и заклинатель (или партнер, если магию применяют для воздействия на него) потеряет сознание. Очнувшись через пару минут, он будет человеком противоположного пола.

Визуализация: заклинатель представляет, как процесс превращения медленно происходит – исчезают половые признаки, появляются новые, меняются контуры лица и длина волос и т.п.

Поиск Страсти

В большей степени медитация, чем магия, этот ритуал помогает заклинателю усилить эффективность своих заклятий. После его проведения, все заклятья Страсти, которые он знают, получают +5 к значению на время действия магии. Пока эффект сохраняется, нельзя колдовать ритуалы других Знаний, иначе бонус тут же исчезнет.

Требуется Знания Страсти: 10

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 7 часов

Длительность: 3 дня.

Приготовление: Требуется партнер противоположного пола.

Заклинатель и его ассистент рисуют на чакрах друг друга красной краской бутоны роз или лотоса. Вокруг магического круга размещаются девять свечей, каждая на символе одной из планет. На алтаре зажигается ладан, а в центре круга рисуется квадрат с девятью треугольниками и шестью кругами. Глядя на него, заклинатель будет медитировать.

Воззвания и жесты: после шестичасовой медитации заклинатель и партнер начинают заниматься медленными, ритуальными ласками. Они оттягивают оргазм как можно дольше, постоянно повторяя мантру. Это может быть собственное имя или имя божества, значимого для заклинателя. Оргазм должен произойти лишь к концу седьмого часа, завершая ритуал.

Визуализация: заклинатель представляет, что в его чакрах рождается пламя. Начиная с паха, оно растет, воспламеняя все новые и новые чакры, пока не заполнит их все. Даже во время секста нужно концентрироваться на этом огне. Во время же медитации стоит смотреть на узор и представлять, как треугольники и круги плывут и меняются местами.

Магический Возлюбленный

Заклинатель может изменить свое тело и личность так, чтобы оно полностью соответствовало представлениям об идеальном любовнике жертвы. На время действия заклятья меняются возраст, внешность и поведение, но не пол. Этот эффект дает +20 к значению Соблазнения против жертвы.

Требуется Знания Страсти: 12

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 1 час

Длительность: 1 день

Приготовление: требуется предмет, принадлежащей жертве, или её фото. Он кладется на алтарь, между двумя свечами и ладаном. Внутри магического круга чертится пентаграмма и на её углах пишутся слова: ЛЕЧИБА, РУАХ, НЕШАМА, НЕФЕШ, ЧИА.

Воззвания и жесты: заклинатель называет имя цели. Он берет чашу обеими руками и просит небесного руководства, дабы стать подобным воле возлюбленной. Затем чаша помещается в центр пентаграммы, и заклинатель капает туда немного собственной крови. Он призывает Исиду и Иштар изменить его тело и разум. Затем начинается болезненный приступ на несколько минут, в ходе которого заклинатель неподвижно лежит на полу. Когда боль проходит, его тело изменено в

согласии с эротическими фантазиями жертвы, а все знания о том, что от него желает жертва, наполняют мысли.

Визуализация: заклинатель представляет, что его тело становится все более и более идеализированным образом сексуальной и чувственной фигуры.

Господство и Рабство

Жертва становится полностью покорна воле заклинателя на время действия заклатья. У неё возникает сильное сексуальное влечение к заклинателю и желание подчиняться. Это желание имеет отчетливый мазохистский оттенок – жертве хочется, чтобы ей приказывали и её унижали. Любые повеления заклинателя воспринимаются как часть сексуальной игры, даже если они ранят жертву или других людей. Если жертва знает заклинателя, она постарается как можно быстрее оказаться рядом – иначе эффект начнет действовать лишь когда жертва увидит заклинателя (в последнем случае сутки отсчитываются с момента встречи).

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требуется Знания Страсти: 14

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 1 час

Длительность: 1 день

Приготовление: немного волос жертвы помещаются на алтарь. Знаки девяти планет чертятся по внешней границе магического круга, а имена семи чакр – пишутся внутри. В центре круга размещается свеча. Заклинатель наносит на свои чакры рисунок бутонов роз или лотоса красной краской (можно сделать это схематично, учитывая, что самому на себе рисовать трудно).

Воззвания и жесты: подняв жезл, заклинатель произносит имя жертвы и приказывает ей явиться. Он призывает Гамалиэля наполнить семь чакр, называя им имена, и пробудить змею, что поднимется от корней к вершине. Став перед свечой, заклинатель призывает Марс и Венеру, Сатурн и Луну. Затем берет волосы с алтаря и сжигает их в пламени свечи, приказывая жертве явиться и поклониться его воле.

Визуализация: заклинатель представляет, как в центре круга возникает пламя, а в нем стоит обнаженная жертва. Поначалу гордая, она должна казаться все более и более покорной, а под конец – упасть на колени и целовать ноги и гениталии заклинателя.

Похитить Эссенцию

Заклинатель может восполнить свою выносливость, забирая энергию у партнера во время секса. Когда после ритуальных ласк наступает оргазм, он выпивает выносливость своего любовника. Каждая единица эффекта позволяет отобрать 5 единиц выносливости у партнера (естественно, нельзя забрать больше, чем у партнера есть). Эта похищенная энергия может превышать максимум выносливости заклинателя, давая ему шанс колдовать заклатья, на которые обычно не хватает выносливости. Она не теряется до конца действия магии, если,

конечно, не будет потрачена раньше. Если партнер отдаст всю выносливость, он потеряет сознание от усталости.

Требует Знания Страсти: 15

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 3 часа

Длительность: 1 неделя

Приготовление: внутри магического круга чертится гексаграмма. Тот её треугольник, где сядет заклинатель, рисуется черным, а место для партнера – белым. По центру гексаграммы нужно нарисовать знак Меркурия, а на алтарь поставить черную и белую свечу. Меча необходимо коснуться спермой или менструальной кровью заклинателя и поместить на алтарь между свечей. Заклинатель рисует на своих чакрах красными и черными чернилами цветок розы или лотоса, затем вводит партнера в круг и зажигает свечи на алтаре.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Гамалиэля и отмечает все чакры партнера касанием руки, смоченной в розовом масле. Затем он касается правой рукой меча, а левой – гениталий партнера. После этого начинается долгий и изматывающий секс, где нужно стараться оттянуть оргазм до последнего мгновения.

Визуализация: заклинатель представляет, что эссенция партнера в виде красных линий энергии выделяется из гениталий и проникает в корневую чакру, а уже оттуда поднимается выше и выше. Нужно держать этот образ в голове все время секса.

Массовое Соблазнение

Закливание пробуждает влечение сразу у множества жертв. Они будут тянуться к заклинателю, стремясь к скорейшей близости, и станут испытывать чувства, соответствующие сильной любви. Если жертвы знают заклинателя, они постараются как можно быстрее оказаться рядом – иначе эффект начнет действовать лишь когда жертвы увидят заклинателя (в последнем случае трое суток отсчитываются с момента встречи каждой жертвы).

Заклятье может воздействовать на число жертв, не превышающее Эго*10 заклинателя. Все они должны либо находиться в одном месте в момент проведения ритуала, либо быть связаны чем-то общим.

Примером таких связей является школьный класс, секта, рабочее место, конференция по интересам или даже гости, приглашенные на семейную вечеринку. В случае нахождения вместе это могут быть и посторонние люди.

Заклинателю нужен предмет, символизирующий группу жертв. Лучше всего – групповое фото, но и символы вроде приглашения со списком имен или значок студенческого братства тоже подойдут.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Сравниваются эффекты жертвы с наибольшим значением Эго и заклатья (от остальных жертв ничего не зависит). У жертв и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 16

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и корона

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: на алтарь помещается предмет, символизирующий группу, а вокруг ставятся пять зажженных свечей. В кругу заклинатель рисует символ, соответствующий группе – обычно это зодиакальный или планетарный знак, обозначающий основное направление или доминирующее поведение группы. Затем он отмечает свои гениталии красной краской, как символ низшей из чакр, и надевает корону – знак высшей чакры.

Воззвания и жесты: заклинатель касается жезлом предмета на алтаре и описывает группу (идеально, если он перечислит все имена жертв). Он какает на предмет своей кровью и призывает Амура и Венеру. Затем заклинатель начинает танцевать вокруг символа на полу, приказывая жертвам явиться и показать свою любовь. Этот ритуал проводится в течение целого дня, с короткими перерывами на отдых и еду.

Визуализация: заклинатель представляет, что жертвы появляются с внешней стороны круга, обнаженные и переполненные эротическим возбуждением.

Массовое Внушение

Заклинатель внушает жертвам выбранное чувство: страх, гнев, панику, эйфорию, печаль и т.п. Это чувство не направлено на кого-то конкретного – жертвы будут испытывать его ко всем ситуациям и окружающим. Чувство достаточно сильно, чтобы проявляться в поведении, и кроме того, оно подпитывается от зрелища окружающих, одержимых тем же чувством. Гнев может превратить группу в неуправляемую толпу вандалов, страсть – заставить заниматься групповой оргией или изнасилованием, а страх – совершить массовое самоубийство. Кроме того, жертвы получают штраф -5 на все значения навыков и характеристик из-за одержимости эмоцией.

Как и в предыдущем заклятье, можно воздействовать максимум на Эго*10 человек. Все они должны либо находиться в одном месте в момент проведения ритуала, либо быть связаны чем-то общим (см. предыдущее заклятье).

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Сравниваются эффекты жертвы с наибольшим значением Эго и заклятья (от остальных жертв ничего не зависит). У жертв и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 17

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: на алтарь помещается предмет, символизирующий группу, а вокруг ставятся пять зажженных свечей. В кругу заклинатель рисует планетарный символ желаемой эмоции: Марс для гнева, Венера – для беззаботности, Сатурн – для печали, Луна для страха, Солнце – для радости и т.п. По краям круга размещаются двенадцать свечей, каждая на одном из нарисованных знаков зодиака. Заклинатель отмечает свои гениталии красной краской, и касается меча своей спермой или менструальной кровью.

Воззвания и жесты: заклинатель касается жезлом предмета на алтаре и описывает группу (идеально, если он перечислит все имена жертв). Он какает на предмет своей кровью и призывает Иштар и Мин. Затем заклинатель танцует по кругу, приказывая группе проявить выбранную страсть. Он берет меч с алтаря и касается им символа группы, а затем всех свечей по часовой стрелке.

Визуализация: заклинатель представляет себя одержимым выбранной страстью. Затем он старается увидеть вокруг круга жертв, которые охвачены той же эмоцией и окружены пламенем.

Стремительное Рождение

Заклинатель может ускорить протекание беременности, сведя её к семи дням. Неважно, только ли зачала мать или уже на последнем триместре, роды произойдут через семь дней (если только ребенку не пора появиться раньше естественным путем). Ни ребенок, ни мать не пострадают от этого ритуала, и все процессы пройдут естественно – лишь невероятно стремительно.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Сравниваются эффекты плода и заклятья. Плод имеет Эго 1 в первые три месяца и увеличивает его на 1 за каждый последующий. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 18

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 12 часов

Длительность: -

Приготовление: внутри магического круга чертятся пентаграмма, и пять восковых свечей размещаются на её вершинах. На алтарь кладется красная роза, и лепестки разбрасываются по Храму. Беременная вводится за руку в круг. Заклинатель рисует символ красной розы на её нижней чакре, и символы синих цветов лотоса – на остальных.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Бина. Исиду и Йони. Он прикасается одной рукой поочередно к каждой своей чакре, а другой – к парной чакре беременной, прося дитя скорее вырасти, и войти в мир. Мать садится в центре пентаграммы и ставит чашу у себя между ног. Заклинатель вновь просит дитя услышать его зов и скорее родиться, заклиная ребенка именами Бина, Исиды и Йони.

Визуализация: заклинатель представляет, как между его чакрами и чакрами беременной протягиваются нити синего огня. Затем это пламя стекает в чашу и впитывается в утробу, где появляется растущая тень ребенка.

Зачатие

Заклинатель может сделать женщину беременной без секса. Дитя, рожденное от этого ритуала, во всем остальном будет обычным, соединяя черты заклинателя и матери, как если бы оно было зачато естественным путем. Заклинателю достаточно лишь нескольких капель крови или волос жертвы – он даже может никогда с ней лично не встретиться.

Если заклятье совершает женщина, то она сама становится беременной без необходимости секса. Кроме того, женщина может использовать в ритуале свою собственную кровь или волосы, зачиная

сама от себя. Это приведет к рождению дочери, копирующей мать на уровне мельчайших совпадений (фактически, создается клон).

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала (если ритуал не используется женщиной для зачатия самой от себя, тогда проверка не нужна). Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 20

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 6 часов

Длительность: -

Приготовление: немного волос или крови жертвы помещается в чашу и ставится на алтарь. В кругу рисуется пентаграмма, на её углах – планеты, покровительствующие сегодняшней дате, а центре – астрологическое созвездие жертвы. Рядом кладется свежий кукурузный початок в знак плодородия. Девять белых свечей размещаются по краям магического круга.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Бина и Чокма, Лингам и Йони. Чаша опускается в центр пентаграммы, прямо на знак созвездия-покровителя жертвы, и заклинатель произносит её имя. Затем заклинатель-мужчина должен добавить в чашу немножко своей спермы (женщина добавляет немного своей крови). После следует обращение к тем же божествам и приказ зачатию свершиться.

Визуализация: заклинатель представляет, как из чаши поднимается дым, постепенно превращающийся в жертву. Затем он мысленно занимается с ней сексом, осененный падающим с небес белым светом.

Вечная Любовь

Более сильная версия заклятья Господство и Рабство. Жертва навечно связана желанием подчиняться заклинателю. У неё возникает сильное сексуальное влечение к заклинателю и стремление выполнять все его прихоти. Это желание имеет отчетливый мазохистский оттенок – жертве хочется, чтобы ей приказывали и её унижали. Любые повеления заклинателя воспринимаются как часть сексуальной игры, даже если они ранят жертву или других людей. Если жертва знает заклинателя, она постарается как можно быстрее оказаться рядом – иначе эффект начнет действовать лишь когда жертва увидит заклинателя.

Эти узы так сильны, что и после смерти жертвы, она, скорее всего, вернется из Инферно как Неприкаянная, или останется призраком, чтобы продолжать угождать своему господину. В момент проведения ритуала жертва должна находиться в Храме.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 25

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и корона

Время сотворения: 12 часов

Длительность: неограниченная

Приготовление: обнаженную жертву необходимо уложить на алтарь и связать ей руки. С внутренней стороны круга пишутся имена всех Ангелов Смерти, а следующим внутренним кругом – тринадцать раз имя жертвы. Зажженная свеча ставится в центр круга. Заклинатель рисует на своем теле и на теле жертвы красной краской бутоны розы на месте всех чакр.

Воззвания и жесты: заклінатель поднимает жезл, называет жертву по имени, и приказывает её склониться перед его властью. Он повторяет имя Гамалиэля, касаясь поочередно всех своих чакр и представляя, как змея ползет по ним, пробуждая их силу. Затем он касается всех чакр жертвы, призывая Астарота и Гамалиэля, Бина и Чокма. Затем он начинает заниматься сексом с жертвой на алтаре, развязывая ей руки только после оргазма. Если заклятье подействовало, то заклінатель сразу поймет это по поведению жертвы.

Визуализация: пламя вырывается из нижней чакры заклінателя и проникает в тело жертвы, поднимаясь по всем чакрам и заставляя их пылать.

Превращение Плода

Заклінатель изменяет плод в утробе матери. Это заклятье действует на людей и на животных в равной мере. Он может благословить дитя, удвоив все его физические характеристики, может увеличить или уменьшить массу ребенка втрое, проклясть, чтобы тот родился калекой или уродом.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Сравниваются эффекты плода и заклятья. Плод имеет Эго 1 в первые три месяца и увеличивает его на 1 за каждый последующий. У жертвы и заклінателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 30

Отнимает выносливость: 60

Инструменты магии: меч и чаша

Время сотворения: 3 дня

Длительность: неограниченная

Приготовление: на алтарь помещается плацента (человеческая или животная в зависимости от того, кто жертва). Заклінатель кладет на неё несколько волос матери ребенка или пару капель её крови. Красная и черная свеча зажигаются на алтаре, а в центре круга рисуется пентаграмма. По её центру заклінатель символически изображает результат, используя знак благословения, роста или проклятия. Имя матери ребенка (в случае животных достаточно просто указать название) пишется с внутренней стороны круга четыре раза. На символе размещается чаша с горящими углями.

Воззвания и жесты: заклінатель призывает Гермеса и благословляющий свет Марса и Меркурия. Затем он поддевает плаценту кончиком меча и опускает её в угли. Он произносит имя матери (или название животного) и приказывает её ребенку измениться, описывая эти изменения. Заклінатель зовет Бина и Исиду, Йони и Астрату, приказывая ребенку склониться перед его волей. Затем каплю своей крови он бросает в чашу, веля переменам свершиться.

Визуализация: представляется перемена, произошедшая с ребенком, причем образ ребенка должен казаться находящимся в чаше, а угли – ярко пылать.

Вечное Превращение

Заклинатель навеки меняет свой пол или пол партнера. Изменение включает не только физические признаки, но и гормональный баланс и модели поведения. Фактически, заклінатель действительно становится человеком другого пола, причем его внешность меняется так, чтобы это казалось естественным. Это заклятие невозможно колдовать на постороннего, кроме партнера или ассистента по ритуалу. Его можно отменить только новым применением этого ритуала.

Требует Знания Страсти: 35

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: чаша и кольцо

Время сотворения: 1 день

Длительность: неограниченная

Приготовление: требуется партнер противоположного пола. Кольцо кладется на алтарь, а чаша – в середину круга. Вокруг неё чертится пентаграмма, с символами противоположного пола на всех углах и пятью свечами на них. Затем заклінатель украшает свои чакры теми же символами красной краской – или символы партнера, если изменяет его пол.

Воззвания и жесты: заклінатель входит вместе с партнером в пентаграмму и зажигает свечи. Затем они занимаются долгим, многочасовым сексом, занимающим большую часть дня. Заклінатель концентрируется на изменении пола – своего или пола партнера, в зависимости от цели. Не нужны ни заклінания, ни обращения к богам – достаточно сохранять образ желаемого пола. К концу суток тот, чей пол изменяется, потеряет на пару минут сознание и его пол навсегда изменится.

Визуализация: представляется перемена, происходящая с целью заклінания и новая внешность. Заклінатель старается вызвать ощущение жара, идущего от гениталий.

Переплетение

Этот ритуал позволяет смешивать черты людей, животных, демонов и механизмов, создавая новые виды живых существ. Любые комбинации возможны, но при попытке включить в заклінание демонов или механизмы заклінатель получает штраф -10 к значению заклінания. Результатом этого ритуала становится новый вид. Мастер определяет его свойства. Это могут быть странные химеры из различных животных, зверолоуды, полудемоны или органические киборги. Используя любые подходящие бонусы, силы и слабости нечеловеческих существ и примеры различных существ, мастер наделяет этот вид своими уникальными особенностями.

Эффект заклінания определяет, что случится с ребенком от этого смешения.

Эффект	Результат
1-5	Ребенок умрет через час после рождения
6-10	Ребенок безумен и умрет через 1к10 месяцев.

11-15	Ребенок болезненный и нервный, но будет жить
16-20	Ребенок здоров и полноценен
21+	Ребенок по возможностям намного превышает своих «родителей»

Гены существа остаются доминантными при размножении с тем видом, к которому принадлежит его мать, порождая подобное существу потомство (например, полудемон, выношенный женщиной, сможет рожать или зачинать от людей других полудемонов). Поскольку демоны и механизмы не размножаются, то на роль матери выбирается животное или человек. Теоретически с помощью этого ритуала можно населить мир новыми существами, чем постепенно и занимаются отдельные заклинатели. В прошлом им препятствовали служители Демиурга, но сейчас внимание со стороны тюремщиков ослабело. Роды после подобного ритуала всегда проходят тяжело. Часто требуется кесарево сечение и в некоторых случаях мать умирает, если не имеет необходимой медицинской помощи.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения. Сравниваются эффекты материи заклатья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Страсти: 40

Отнимает выносливость: 100

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 21 день

Длительность: -

Приготовление: Храм очищается в течение трех дней с использованием ладана и розовой воды. Заклинатель медитирует в эти дни над образом существа, которое стремиться создать. В ночь четвертого дня он рисует в центре магического круга символическое изображение нового вида. Нужно взять девять толстых свечей, которые смогут гореть три дня, и зажечь их вокруг этого рисунка.

На седьмую ночь в Храм приводятся «родители». В случае с механизмом это проще всего, а вот демонов придется предварительно подчинить магией или убедить участвовать. Будущую мать чаще всего приходится держать под действием наркотика или иным способом убедить оставаться во время ритуала внутри Храма. Заклинателю следует запастись всем необходимым и найти помощников, которые бы обеспечивали их едой или другими нуждами, поскольку с этого момента ни он, ни родители не могут покидать Храм

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Сатаризэля и Кали с просьбой помочь сотворить дитя. Затем в течение семи дней дважды в стуки он должен символически ласкать «отца», думая о тех чертах, которые желает взять от него. Ласки не подразумевают секса (учитывая, что чаще всего это физически невозможно в случае механизма), а должны лишь изображать возможный половой акт. Затем в течение суток он должен поститься, не принимая никакой еды. Следующие семь дней заклинатель раз в сутки должен заниматься сексом с будущей матерью, передавая ей выбранные черты.

Наконец, заклинатель вновь призывает Сатариэля, моля, чтобы дитя было сильным и здоровым.

Визуализация: свойства «отца» представляются как сгусток белого пламени. Заклинатель сначала берет его себе, затем передает матери, прямоком в утробу.

Дитя Магии

Дитя Магии – уникальный ребенок, рожденный с помощью колдовства и свободный от иллюзии. От рождения он Пробужден, глядя на мир незамутненным взглядом и обладая силами, которыми когда-то владели все люди. Иисус, Гаутама и Мерлин были плодами этого заклатья, и каждый оставил значительный след, прежде чем Демиург вынудил их покинуть эту реальность. Однако теперь, когда наш тюремщик исчез, никто не помешает подобному ребенку жить среди людей, показывая им путь истинной свободы.

Однако судьбу Дитя Магии нельзя назвать легкой. Он рождается с психическим балансом обычного человека и склонен совершать ошибки простых смертных. Опыт тысячелетий и следования Тропой у этого ребенка отсутствует, а виденье истинной картины мироздания делает его изгоем. Большинство заклинателей создают Дитя Магии, надеясь, что ребенок поможет им понять природу Пробуждения, но чаще всего он бросает родителей, как только подрастает.

Для этого ритуала требуются два заклинателя, мужчина и женщина, владеющие данным заклатьем.

Требует Знания Страсти: 50 у каждого

Отнимает выносливость: -

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: девять месяцев.

Длительность: -

Приготовления: оба заклинателя вместе создают Храм. Пентаграммы и круги рисуются на всех его поверхностях, чтобы оградить помещение от взора служителей Демиурга. Более того, большинство созданий, боящихся, что люди вновь станут богами, сделают все, чтобы уничтожить заклинателей или хотя бы сорвать ритуал, если они узнают, что задумано. Даже Архонты и Ангелы Смерти способны объединиться ради общего врага.

Чаще всего, чтобы избежать подобного риска, Храм размещают где-то на пересечении нашего мира и иных реальностей, вроде Инферно, где ни одна сущность не может быть всеведущей.

Воззвания и жесты: ритуал проводится в равноденствие. В магическом кругу, при отсутствии любых внешних раздражителей и полном молчании, заклинатели занимаются сексом, чтобы зачать ребенка. Затем отец рисует на утробе матери мужской символ, а у границы круга – знак Ачлис, бездны, что существовала до начала времен. Он призывает Ту, Что Ожидает Извне, прося открыть проход в Ачлис. Призыв, прозвучавший в ходе этого ритуала, пронзает реальность и за границей круга возникает воронка вопящей тьмы. Отец должен прокричать имя ребенка, причем желательно, чтобы это было редкое имя. Воронка закрывается и заклинатели покидают Храм, уничтожая его, чтобы не осталось никаких следов.

Следующие девять месяцев нужно оберегать мать, пряча её от любых сущностей, которые могут почувствовать присутствие странного плода.

Во время беременности ребенок особо уязвим. Он еще не обладает бессмертием Пробужденного, и, будучи убит – навеки канет в Ачлис, чтобы раствориться в первозданной тьме. Беременность нельзя ускорять никакими способами, в том числе и магией.

Знание Сна

Они следили за мной все время. Мужчины в грязных желтых плащах, с внимательными маленькими глазами и пистолетам за пазухой. Когда я зашел к Массиду выпить, они делали вид, что просто стоят у подъезда. Когда я возвращался домой – изображали читающих газеты на остановке. Мой телефон стоял на прослушке – стоило поднять трубку, как раздавался едва слышный зуммер. Би говорил о них, так что слежка не удивляла. Я помню, как он предупреждал:

- Тебе недолго осталось. Они ждут приказа, и если не поспешишь – возьмут тебя под жабры.

Я начал подготовку. Распродал свое барахло, кота отдал Би. Затем забаррикадировал дверь и заперся в Храме с бутылкой виски и парой сэндвичей. Дальше целую неделю готовился к задуманному.

Тело то и дело пробивали дрожь и пот. Оно-то уж точно знало, что я задумал, и бунтовало всяческим способом. Даже когда я начал рисовать пентаграмму, руки немного тряслись. Затем линии круга, письма на иврите, знаки зодиака и планеты. Я допил остатки виски и зажег ладан. Кто-то постучал в дверь, но это уже не имело значения. Ничего больше не имело значения – я поднял немеющую руку и начертил в воздухе знак Козерога.

- У вас нет надо мной власти!

Они отступили – даже сквозь дверь я ощущал злость, искажившую лица одетых в плащи наблюдателей. Рука продолжала чертить знаки, один за другим. Недельный пост давал о себе знать – комната плыла перед глазами. Через зодиакальный круг я вступал в царство Лимб, и тело, истощенное голодом и жаждой, опустилось на пол. Было холодно... но и это чувство постепенно слабело.

Желтоплащники все же вернулись – мой слабый наговор не мог долго удерживать этих существ. Дверь храма рухнула, и теперь я видел их истинный облик. Желтая кожа, вытянутые лица, длинные змеиные языки. Они шагнули к кругу, безнадежно опаздывая.

Я послал им прощальную улыбку и тенью воспарил, оставляя на полу мертвое тело. Меня ждал иной мир – теперь принадлежащий только мне.

Сон – наша внутренняя вселенная. Там только мы – истинные владыки над духом и плотью, и эту власть можно перенести на бодрствующий мир. Можно создавать порождений Сна, выпуская их в нашу реальность. Сон свободен от иллюзии, открывая двери в иные миры. Научись менять сны – и станешь повелителем яви.

Искусство Сна – само по себе не магическая практика. Это просто инструмент, способный изменять свой сон с помощью особых мысленных техник. Каждый онейромант владеет Искусством Снов на том же уровне, что и Знанием Сна. Когда заклинатель повышает Знание Сна – растет и связанный с ним навык Искусство Сна. Сам по себе он будет описан позднее.

Знание Сна работает на границе сновидений и реальности. С помощью магии можно менять чужие сны и воплощать грезы в реальность. Все онейроманты умеют создавать свои Царства Снов и входить через них в

чужие сновидения. Чаще всего они даже передают свои знания ученикам во сне.

Существует малое число книг по Знанию Сна. Знания об этом волшебстве хранятся в Царстве Сна, в головах грезящих заклинателей снов, онейромантов, которые возводят свои Храмы в сновидениях. Они хранят инструменты магии внутри своих грез, чтобы бодрствуя, не привлекать к себе внимания. Опытные онейроманты рано или поздно безвозвратно переходят в собственное Царство Сна, умирая для мира яви.

Знание Сна

Онейроманты знают немало про Царство Снов и его законы, но слабо разбираются в служителях Демиурга. В каком-то смысле их путь ведет не вверх – от иллюзии к Пробуждению, а в сторону. Большинство выбирает всемогущество снов, вступая в них после телесно смерти, но некоторые понимают ошибочность этого пути. Они пытаются распространить сон на мир яви, вновь воплотиться в изменившуюся реальность – и тем самым Пробудиться.

Знание Сна 1-10

Заклинатель знает, что можно смешать сон и явь, создавая фантазмы. Человек – больше чем просто тело, и пока он спит, его душа странствует по иному миру. Его сны всегда яркие и насыщенные, субъективно длятся столько, сколько пожелает заклинатель – он может вызвать ощущение, что ночь пролетела за считанные мгновения или пережить захватывающие приключения в Царстве Сна.

Знание Сна 11-40

Заклинатель знает о Вихре и владениям Князей Сна. Он уже понимает, что отдельные сны можно объединять в целое, и из коллективных грез Вихря можно воздвигать новые Царства Снов. Ему достаточно спать всего три часа в сутки, чтобы восполнить силы – но эти три часа он может превратить в дни и недели в мире снов.

Знание Сна 41+

Онейромант понимает, что сон – способ сбежать из темницы иллюзии. Одни считают это финалом своего пути – воздвигнуть Царство Сна, умереть наяву и жить в грезах вечно. Другие понимают, что смерть никогда не ведет к истинному Пробуждению, так что бегство лишь позволяет сменить шанс обрести божественность на новую иллюзию. Некоторые онейроманты решают вновь воплотиться, другие не уходят в вечный сон, как бы сильно им этого не хотелось. Однако хватает и тех, кто, зная про Архонтов и Ангелов Смерти, Инферно и Метрополис, интересуется лишь Лимбом – и для кого вечность среди снов не такой уж и плохой итог жизни.

Кроме того, заклинателю достаточно спать всего полчаса в сутки, чтобы восполнить силы – но эти полчаса он может превращать в месяцы в мире снов.

Наркотики

Наркотики родственны снам, поскольку предлагают бегство от реальности. Многие начинающие онейроманты используют их для быстрого погружения в Царство Снов, но эта практика весьма опасна. Только стремящийся уйти целиком в грезы, может часто прибегать к помощи наркотиков, но даже он рискует стать наркоманом раньше, чем достигнет цели. Большинство стараются совмещать эффект

наркотического опьянения с относительной безопасностью, смешивая наркотики с благовониями в малых дозах.

Инструменты магии

Все символы заклинателя снов нужны не для влияния на реальность, а для бегства от неё. Самый главный – жезл, символ власти над снами. Следующий по значению – чаша, чаще всего наполняемая наркотическими веществами или алкоголем. Кольцо также используется онейромантами, как знак бесконечных снов.

Символы

Наиболее важны цвета и запахи. Масла и благовония, как и разноцветные свечи, применяются чаще всего. Гексаграмма символизирует связь между душой и внутренним пространством снов, а иудейские и египетские названия составных частей души используются для власти над сновидениями. Планеты и знаки зодиака символизируют различные состояния, в которых пребывает душа онейроманта. Крайне редко заклинатель призывает Архонтов и Ангелов Смерти, поскольку мало что знает об этих существах.

Боги Сна

Чаще всего заклинатель обращается к греческим божествам: Морфею и Гипносу, хотя символы богов сна иных культур также могут использоваться.

Заклятья Сна

Узреть Сон

Заклинатель может заглянуть в сон другого человека с помощью зеркала. Он не может менять этот сон и видит все глазами спящего. Жертва не ощущает присутствия, но она все же подсознательно сопротивляется попытке проникнуть в её сон. Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Успешное изучение чуждого сна может подсказать о страхах, желаниях и личности человека, давая бонус к проверкам на предсказание его поведения или на иные броски в адрес жертвы, которые мастер сочтет подходящими. Этот бонус равняется от +1 до +5 к значению навыка, в зависимости от ценности полученной информации и сохраняется до следующего сна жертвы.

Требует Знания Сна: 5

Отнимает выносливость: 10

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 10 минут

Длительность: 10 минут

Приготовление: зеркало с голубым окоем кладется на алтарь. На нем белой краской пишется имя жертвы. Чтобы ритуал подействовал, жертва должна спать в момент его проведения. На алтаре зажигается благовоние, а на полу чертится гексаграмма. Зажигаются четыре желтые свечи с четырех сторон магического круга и заклинатель становится в центр шестиугольника.

Воззвания и жесты: заклинатель просит Гипноса открыть врата в Царство Снов. Он поднимает чашу, называет имя жертвы и

приказывает её отворить дверь своих снов. Затем он смотрит в зеркало, где видит сон жертвы.

Визуализация: поднимая чашу, нужно представить, как сгусток темноты вырывается от неё и падает на поверхность зеркала, обращая его в темный тоннель.

Призвать Спящего

Заклинатель может призвать сознание спящего человека в свой собственный сон. Если заклятье успешно, то в следующий раз, когда заклинитель и жертва одновременно будут спать, разум жертвы окажется во сне онейроманта. Учитывая власть онейроманта над своими снами, это позволяет устроить для жертвы желаемое ночное времяпровождение, от кошмаров до исполнения всех её мечтаний. Подобная ночь дает +10 к значению навыков на все попытки повлиять на поведение жертвы в течение следующего дня.

Заклинатель может призвать в свой сон одновременно по 1 человеку за каждые полные 5 единиц значения заклятья. Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья (в случае воздействия на нескольких людей сопротивляется лишь жертва с наибольшим значением Эго). Если этой магией пытаются воздействовать на другого онейроманта, он может сопротивляться Эго или Искусством Сна, смотря, что выше. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Сна: 5

Отнимает выносливость: 10

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 10 минут

Длительность: один сон

Приготовления: заклинитель зажигает сандаловое дерево и белые свечи из пчелиного воска на алтаре. На полу он рисует треугольник, одна сторона которого красная, другая желтая, а третья – синяя, и пишет внутри имя жертвы (или жертв). В стороне от треугольника он рисует белым пентаграмму.

Воззвания и жесты: заклинитель касается жезлом все стороны треугольника, затем поворачивается на все четыре стороны, каждый раз приказывая всем Кошмарникам и Пожирателям Снов принести ему выбранную жертву. Он произносит имя жертвы и приказывает прибыть в его сон.

Визуализация: заклинитель представляет лица призванных в парящих возле круга белых шарах.

Врата Снов

Заклинатель создает врата в свой сон или Царство Снов, через которые можно пройти во плоти. Он может войти в сон, который последним видел перед сотворением заклятья, или же в общее пространство Лимба.

Однако пока врата открыты, существа из Царства Снов чувствуют это и будут стремиться выйти в мир яви, чтобы охотиться на живых. Когда заклинитель желает выйти – он вновь совершает этот ритуал уже в Царстве Снов и перемещается в то место, где последний раз спал. Время путешествия всегда изменчиво – чаще всего наяву проходит

намного меньше времени, чем в Лимбе. Заклинатель не может провести с собой других людей через эти врата.

Требуется Знания Сна: 7

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 10 минут

Приготовление: заклинитель воскуривает благовония и окропляет алтарь розовой водой. Он кладет на него зеркало и рисует на нем символ сна (спираль). Затем на полу чертятся голубой краской пентаграмма, а на её углах зажигаются свечи.

Для возвращения назад предстоит сделать то же самое – Искусство Сна поможет создать все необходимо из материи грез.

Воззвания и жесты: заклинитель проводит по часовой стрелке по всему узору пентаграммы и приказывает всем силам, видимым и невидимым, не прерывать ритуал. Он касается центра зеркала мечом и приказывает вратам открыться. В этот момент, если заклятье удалось, центр пентаграммы станет казаться черным провалом – шагнув в него, можно попасть в свой сон или Лимб по выбору заклинителя. Сон, в отличие от Лимба – лишь временное образование в необъятном пространстве грез.

Визуализация: заклинитель представляет, что зеркало раскалывается, выпуская тьму, и тьма это перемещается, как огромное пятно, прямоком в пентаграмму.

Навеять Сон

Заклинатель посылает кому-то выбранный сон. Он может сделать его адским кошмаром или райскими видениями. С помощью этого ритуала можно менять психический баланс. За каждую неделю непрерывных кошмаров баланс понижается на -5, до минимума в -75. В свою очередь мирные и счастливые картины, посылаемые в течение недели, повысят баланс на то же значение, максимум до +75.

Жертва не обязана спать во время ритуала - заклятье подействует, когда она уснет. Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. Если этой магией пытаются воздействовать на другого онейроманта, он может сопротивляться Эго или Искусством Сна, смотря, что выше. У жертвы и заклинителя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требуется Знания Сна: 7

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 45 минут

Длительность: один сон

Приготовление: заклинитель воскуривает благовония, соответствующие желаемому сну. Афродизиаки для эротических снов, расслабляющие благовония – для мирных видений, резкие запахи – для кошмара. Он зажигает масляную лампу голубого цвета на алтаре и рисует на полу символы планет, покровительствующих настроению сна. Сатурн и Марс соответствуют насилию и страху, Венера и Луна – чувствам и наслаждению, Меркурий и Юпитер для ответов на мучающие вопросы, Солнце – для одухотворенных видений.

Воззвания и жесты: заклинитель произносит имя жертвы и поднимает жезл, описывая поэтически содержание сна. Затем заклинитель поднимает лампу и проносит её по границе круга по часовой стрелке.

Визуализация: заклинитель представляет, как стены Храма сменяются картинами сна, когда он проносит пламя.

Разделить Сон

Насыляет один сон на нескольких человек. Можно воздействовать на число жертв, не превышающее Эго заклинителя. Если заклятье успешно, они испытают желание уснуть в одно и то же время, после чего окажутся в одном общем сне. Часто это заклятье используют, чтобы помочь встретиться людям, которых разделяет большое расстояние. Также с его помощью можно мучить целую группу лиц, погружая их в общий кошмар или радовать их счастливыми грезами. Заклинитель решает, будет ли он частью сна или нет – при его участии все уснут в то время, когда уснет он сам. С помощью этого ритуала можно менять психический баланс. За каждую неделю непрерывных кошмаров баланс понижается на -5, до минимума в -75. В свою очередь мирные и счастливые картины, посылаемые в течение недели, повысят баланс на то же значение, максимум до +75.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертв и заклятья (сопротивляется лишь жертва с наибольшим значением Эго). Если этой магией пытаются воздействовать на другого онейроманта, он может сопротивляться Эго или Искусством Сна, смотря, что выше. У жертвы и заклинителя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Сна: 8

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 1 час

Длительность: один сон

Приготовление: заклинитель воскуривает благовония и зажигает по одной белой свече за каждую жертву. Ему нужно немного волос или крови от каждой из них, которые размещаются возле свечей. На полу чертятся восьмиконечная звезда в виде дух пересекающихся квадратов – голубого и коричневого.

Воззвания и жесты: заклинитель называет поименно всех жертв. Затем он поочередно сжигает в свечах частицы жертв (каждую в отдельной свече) и приказывает им явиться в сон вместе. Он описывает в поэтической форме содержание сна и проводит жезлом чрез пламя всех свечей.

Визуализация: заклинитель представляет, как над свечами возникает образ желаемого сна.

Храм Снов

Позволяет возвести постоянный Храм в пространстве сна заклинителя. Каждый раз, когда он спит или вступает в Царство Снов, этот Храм доступен – неважно, как меняется сам сон. В нем всегда есть инструменты магии, необходимые ингредиенты (кроме личных, вроде крови жертвы или её вещей) и проведенные там ритуалы в равной степени воздействуют на Царство Снов и на мир яви. После ритуала

имеющийся в нашей реальности Храм будет считаться временным – онейроманты, совершившие это заклятье, занимаются магией во сне. Если им нужны какие-то особые ингредиенты из нашей реальности, они приносят их через врата, создаваемые с помощью описанного ранее заклятья или через постоянные врата, о которых речь пойдет в следующем заклятье.

Требуется Знания Сна: 10

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 5 дней

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель воскуривает благовония и зажигает четырнадцать восковых свечей по краю магического круга. Он медитирует двенадцать часов, представляя внешний вид Храма.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Гипноса и ложиться спать в круге. Жезл помещается возле правой руки, а чаша – возле левой. Когда он засыпает, то видит себя в Храме, с инструментами в руках. Затем нужно трижды обойти по часовой стрелке, создавая своей волей магический круг. В течение следующих семи ночей заклинатель приходит в Храм, создавая из материи грез его интерьер – любой, вплоть до мраморных колон и золотой статуи бога сна. После окончания онейромант проводит ритуал Возведение Храма, и отныне – это его постоянное место для колдовства.

Визуализация: заклинатель представляет себе Храм во всех его деталях.

Постоянные Врата

Заклинатель создает постоянные врата в свой сон, или Царство Снов, через которые можно пройти во плоти. Он может войти в сон, который последним видел перед сотворением заклятья, в Храм Снов или же в общее пространство Лимба. Во всем остальном это подобно ритуалу Врата Снов, но возвращаться онейромант будет не в место, где последний раз спал, а туда, где открыты врата.

Эти врата всегда создаются на основе какого-то прохода – обычного дверного проема, люка на чердак или символических врат из пары опор и перекладины. Никто из людей не может пройти этим путем без разрешения онейроманта и без его присутствия. Нет ограничений на количество таких одновременно существующих проходов, однако следует быть осторожным – многие существа охотятся возле них и заклинатель рискует стать их первой жертвой.

Требуется Знания Сна: 15

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 1 день

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель может предварительно возвести временный Храм там, где создаются врата, чтобы избежать штрафа. Он отмечает проход красной краской по всей длине непрерывной линией. На пороге врат рисуется кабалистический крест и пишется слово Тетраграмматон, чтобы прогнать все враждебные сущности. Затем нужно лечь окурить ладаном проход, начертить голубой краской пентаграмму перед вратами и зажечь по её вершинам пять свечей.

Воззвания и жесты: заклинатель поднимает меч на все четыре стороны света, приказывая Князьям и всем порождениям снов отступить перед его властью. Он касается врат, называя свое имя, очерчивает мечом по краю прохода и приказывает вратам отвориться. Затем заклинатель ложится в пентаграмму и засыпает, оказываясь в Царстве Снов. Там он должен повторить все вышеперечисленное – и снова опуститься в пентаграмму, уже просыпаясь. При пробуждении врата будут созданы. Они всегда открыты для заклинателя и для тех, кого он решает провести с собой – но закрыты для всех прочих людей. Сами врата, когда открыты, принимают образ темного тоннеля, возникающего в проходе, и чтобы открыть их, онейроманту достаточно лишь коснуться прохода.

Визуализация: заклинатель представляет темноту, заполнившую проход и веющий оттуда холодный ветер.

Побег в Сон

Это заклятье полностью переносит эссенцию заклинателя в Царство Снов. Тело онейроманта умирает, а он превращается в душу, облеченную материей грез. В Лимбе заклинатель может переделывать реальность с помощью Искусства Сна, просто создавая вещи из ничего или меняя их облик. Однако он не может возвращаться в мир яви, разве что на короткие визиты с помощью врат. Он больше не может создавать постоянные врата, поскольку не способен проснуться в конце ритуала, но способен открывать временные. В мире живых заклинатель облечен плотью грез, ни в чем не отличаясь от обычного человека – но не может оставаться там дольше чем на день. Кроме того, сон зовет его к себе – выносливость перестает восстанавливаться в нашей реальности, и заклинатель быстро устает от этих визитов.

Будучи овеществленным духом, он не стареет – но силы Смерти ищут подобных хитрецов, желающих жить вечно. Рано или поздно он столкнется со слугами Ангелов Смерти, и если даже уцелеет при первой встрече – они не оставят его в покое. Многим удавалось тысячи лет обманывать Смерть – другие попадались после первой же встречи. Этот ритуал нужно проводить только в Храме реального мира (неважно, временном или постоянном).

Требует Знания Сна: 16

Отнимает выносливость: вся

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 7 дней

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель рисует на своем теле пентаграмму и пишет на её углах названия частей души ЧИА, НЕФЕШ, НЕШАМА, РУАХ, ЛЕЧИБА. Затем он воскуривает ладан и чертит еще одну пентаграмму в магическом кругу. Он окружает её знаками зодиака и символами девяти планет двумя кругами. Снаружи чертится треугольник и вдоль каждой его стороны пишется слово Тетраграмматон.

Воззвания и жесты: заклинатель поворачивается на запад, сжимая меч в одной руке, и чашу – в другой. Он отвергает влияние планет, зодиака, всемогущество Бога и Его творение. Затем заклинатель опускается в центр пентаграммы в позу лотоса и погружается в медитацию, повторяя собственное имя как мантру. В конечном итоге он

засыпает и больше не просыпается – душа уходит в Лимб, а тело умирает.

Визуализация: заклинатель представляет свою жизненную эссенцию как сгусток голубого света. Этот свет постепенно гаснет, сменяясь видениями Царства Снов, пока они не станут единственной реальностью.

Странник Снов

Заклинатель может находить путь в Царстве Снов. Без этого заклятье он способен лишь брести наугад среди хаотичного пространства Либма, но с его помощью может посетить сон выбранной жертвы, попасть во владения Князей Сна или постоянно меняющиеся сновидения Вихря. Что намного важнее, ритуал дает возможность совершить путешествие безопасно, и до его конца никто из обитателей Либма не сможет напасть на онейроманта.

Если заклинатель пытается попасть в чей-то сон, жертва делает проверку на Эго. Если её эффект выше, то заклинатель не может пройти. При попытке войти в сон другого онейроманта он может сопротивляться Эго или Искусством Сна, смотря, что выше.

Требует Знания Сна: 17

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 1 путешествие

Приготовления: заклинатель ставит на алтарь зеркало. Он пишет на нем белой краской название Царства Сна или имя жертвы, куда хочет попасть. Семь голубых масляных ламп должны гореть в течении суток по краю магического круга. Возле каждой лампы пишутся египетские названия частей души: Рен, Сехем, Ху, Ба, Ка, Хайбит, Сеху.

За пределами круга чертятся квартамы, а в нем пять звезд, как символ путеводных покровителей. Заклинатель раздевается и натирает себя розовым маслом, наполняет ароматическим маслом чашу, ставит её на алтарь и ложиться на пол.

Воззвания и жесты: заклинатель ждет, когда семь ламп погаснут. Затем он поднимается, призывает Ху, душу, что странствует во снах. Он берет с алтаря чашу и выплескивает масло на квадрат со звездами, прося провести душу Ху в выбранное Царство. Он просит открыть тропу сердцу, дорогу безмятежности, что пронзает сон, и оградить на ней от всякого зла. В этот момент зеркало сменяется чернотой прохода, похожего на тоннель, и заклинатель может вступить в него во плоти.

Когда заклинатель желает выйти – он вновь совершает этот ритуал уже в Царстве Снов и перемещается в то место, где последний раз спал.

Время путешествия всегда изменчиво – чаще всего наяву проходит намного меньше времени, чем в Лимбе. Заклинатель не может провести с собой других людей через эти врата.

От создаваемых другими заклятьями врат этот путь отличается особой точностью и безопасностью. Если предыдущие ритуалы позволяют беспрепятственно входить в свой сон или Храм, существующий в Лимбе, то с помощью этой магии можно легко отыскать в чужой сон, будучи во плоти или посетить владения загадочных правителей Либма.

Визуализация: заклинатель представляет, что в квадрате все заполняет тьма – и тьма эта перемещается в зеркало, открывая проход.

Творец Снов

Заклятье позволяет создавать во сне предметы, которые можно выносить в мир яви. Это заклинье особенно важно для тех онейромантов, что умерли для бодрствующего мира, но хотят время от времени возвращаться. Без его помощи они смогут приходить через врата лишь нагими овеществленными душами.

Ритуал будет полезен и прочим заклинателям, которым нужен определенный труднодоступный предмет – хотя созданные магией вещи вскоре исчезают.

С помощью ритуала можно создать по одному предмету за каждые полные 5 единиц значения заклинья. Нельзя создавать вещи, которые нарушают законы иллюзии – все, что приносит заклинатель, должно быть возможным для нашего мира. Составные вещи (одежда, набор инструментов), считаются за один предмет.

Поскольку этот ритуал проводится только в Царстве Снов, то заклинатель должен вынести предмет с собой – через врата, или проснувшись, если у него еще есть тело. В случае пробуждения предмет будет лежать возле заклинателя. Невозможно принести предмет, который заклинатель не способен сам поднять – т.е. из мира снов можно вынести компьютер, но не автомобиль.

Естественно, заклинатель может создавать в Лимбе вещи и без помощи этого ритуала – одного Искусства Сна достаточно, чтобы изменять тамошнюю хаотичную материю. Однако те предметы невозможно забирать в нашу реальность.

Требует Знания Сна: 18

Отнимает выносимость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 6 часов

Длительность: 1 день с момента попадания в мир яви.

Приготовление: заклинатель зажигает семь голубых масляных ламп и ставит их по краю круга. Возле каждой из них он рисует символы семи планеты, исключая Меркурий и Марс. В центре круга чертятся голубая пентаграмма, внутри неё – знаки Меркурия и Марса.

Воззвания и жесты: заклинатель направляет жезл на каждый символ и призывает силу планеты. Он становится на знаки Марса и Меркурия, называет предметы и как бы чертит в воздухе жезлом их контуры – и предметы появляются перед ним.

Визуализация: заклинатель представляет, что из жезла вырывается луч белого света, превращающийся в предметы.

Пророчество

Заклинатель может заглянуть в будущее. Во сне он смотрит на цепь событий и понимает, к какому варианту это может привести. Заклятье не показывает события, которые напрямую не связаны между собой. Например, если онейромант спрашивает о последствиях пьяной драки своего друга, он увидит возможные проблемы с законом, но не то, что друг вскоре попадет под машину, даже если это случиться раньше, чем наступят проблемы с полицией. Кроме того, этот ритуал не может помочь там, где нет логической цепи последствий, а лишь случайность. С его помощью невозможно угадать, какой номер выпадет в лотерее или будет ли дождь 1 мая через полгода.

Эта магия не позволяет заглянуть вперед более чем на год вперед и касается конкретного вопроса. Несмотря на название, это не прорицание, а скорее детальный сверхъестественный анализ вероятности, весьма точный, но узкоспециализированный.

Требует Знания Сна: 19

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 9 часов

Длительность: -

Приготовление: заклинатель помещает на алтарь белую свечу. Внутри магического круга чертится меньший круг, а в нем записывается вопрос. Вопрос окружается символами созвездий и планет, покровительствующих ситуации или картами Таро, соответствующими проблеме. Заклинатель окружает малый круг пятью курильницами с различными ароматическими благовониями.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Тота и Гермеса. Он поднимает чашу и трижды обходит по часовой стрелке малый круг, прося силы Сна ответить на заданный вопрос. Возле каждого благовония он останавливается и глубоко вдыхает. После этого онейромант садится возле круга, вглядываясь в написанный вопрос, и погружается в сон (или медитацию, если это заклятье проводится в Царстве Снов).

Визуализация: заклинатель представляет, как надписи в кругу превращаются в дым, окутывающий его – и мысленно повторяет вопрос, словно мантру.

Искатель

Заклинатель может переместиться в чей-то сон во плоти и выйти следом за спящим в реальность. Это прекрасный способ преодолевать большие расстояния, если жертва находится далеко от онейроманта – и возможность всегда прийти на помощь своим близким, если нужно оказаться рядом. Для этого ритуала нужно знать имя жертвы и иметь немного её крови или волос. Магия действует лишь на живых, с её помощью нельзя найти призрака или ту душу, что мучается в Инферно, как и навек ушедшего в Царство Снов онейроманта.

Требует Знания Сна: 20

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: чаша и кольцо

Время сотворения: 7 часов

Длительность: -

Приготовление: заклинатель помещает на алтарь волосы или кровь жертвы. Зажигается белое сандаловое дерево и на алтарь ставится белая масляная лампа. Чашу наполняют родниковой водой.

Заклинатель чертит на полу квадрат, вдоль линий которого – знаки четырех стихий. В нем рисуется гексаграмма, а в её центр кладется кольцо.

Воззвания и жесты: заклинатель держит в одной руке чашу, а в другой – лампу. Он становится в гексаграмму и называет имя жертвы. Затем онейромант приказывает ей открыть врата своего сна и впустить его. Он взывает к Анубису и просит провести его через вуаль снов. Он молит Гора осветит темную тропу своим светом. Он обращается к богам Сна и просит помочь в его поисках.

Если заклятье проведено успешно, под ногами у заклинателя возникнет чернота прохода, куда он и опуститься, переместившись в сон жертвы во плоти. Используя Искусство Сна, он может менять сон или заставить жертву тут же проснуться. Когда она пробудится, заклинатель окажется рядом с жертвой.

Визуализация: заклинатель представляет, как в гексаграмме возникает темный проход, на другом конце которого находится жертва.

Герой Снов

Заклинатель может окутывать себя материей снов, меняя свой облик или придавая себе новые силы. Эти превращения действуют как во сне, так и наяву, хотя по своей природе временные. Он может менять внешность как пожелает (возраст, пол) и получает равное эффекту число очков, которое может потратить на характеристики, навыки и силы. Одновременно персонаж может находиться лишь под действием одного такого ритуала, и его действие пройдет через день.

Кроме того, те онейроманты, что навсегда перешли в Царство Снов с помощью заклятья Побег в Сон могут вновь воскреснуть с помощью заклятья. Однако совершив это, они уже никогда не смогут провести ритуал Побег в Сон – при попытке заклинатель просто умрет. К помощи этой магии прибегают те онейроманты, что поняли бессмысленность мнимого бессмертия по сравнению с поиском истинного Пробуждения. Они вновь возрождаются во плоти, возвращая себе прижизненное тело и вступают на Тропу.

Требует Знания Сна: 25

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и меч

Время сотворения: 12 часов

Длительность: 1 день (или неограниченная, если речь о воскрешении)

Приготовления: заклинатель помещает на алтарь красную лампу, дубовую ветвь и меч. На полу рисуются знаки Юпитера и Марса, вокруг них пентаграмма – а на её вершинах пять красных свечей. С внешней стороны круга пишутся имена всех Архонтов или Сефирот.

Воззвания и жесты: заклинатель идет против часовой стрелки по кругу, держа в руках жезл. Он чертит в воздухе жезлом пентаграмму возле каждого Сефирота и приказывает Архонту выполнить его волю. Начинать движение нужно с Малькут и заканчивать Кетер. Затем он берет меч и вступает в пентаграмму. Онейромант приказывает Юпитеру и Марсу быть покровителями его изменения, описывая его в стихотворной форме. Он поднимает меч, приказывая плоти грез обратить его плоть, силы грез – стать его силой. Затем заклинатель опускается на пол, погружаясь в транс, из которого выйдет измененным.

Визуализация: заклинатель представляет, как дубовая ветвь источает потоки красной энергии, принимающие форму его нового тела. Это призрачное тело накладывается на его облик, впитываясь и сменяя его черты. В случае воскрешения нужно представлять свое прежнее тело.

Истинные Сны

Сны, что меняют реальность, зовутся истинными. Они не могут отменить прошлые события, и действовать против законов реальности, но запускают цепь событий, приводящих к желаемому для онейроманту

результату. Эта магия вовлекает необходимых для результата людей, но она не может заставить их сделать то, что они сами бы никогда не сделали. Например, можно заставить охранника отлучиться с поста, потому что время от времени охранник должен отойти по нужде, но магия не заставит его отдать ключи заключенному (если он не псих). Заклинателю следует продумать, как наиболее естественно можно добиться цели, и направить волшебство в этом направлении. Заклятье не может затронуть события, отдаленные более чем на день вперед. С другой стороны, умный заклинатель будет стараться заставлять людей или реальность совершать те поступки, отголоски которых будут ощущаться еще долго. Например, нельзя вызвать войну между двумя странами, поскольку это событие произойдет явно позже одного дня – но можно сделать так, что при сегодняшних совместных военных учениях ракета случайно сойдет с самолета соседней страны. Если враг онейроманта здоров, он не сможет умереть от внезапной болезни – но от несчастного случая с проводкой или газом (особенно в старом доме) он не застрахован. Мастер остается финальным судьей по поводу того, что допустимо, а что нет.

Требует Знания Сна: 30

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 7 часов

Длительность: 1 день

Приготовление: заклинателю нужно символическое изображение результата – рисунок или стихотворное описание на бумаге. Это описание помещается на алтарь, рядом зажигается благовоние. В кругу чертится восьмиконечная звезда, половина белой краской, половина – голубой. Возле четырех углов рисуются знаки четырех стихий, возле остальных четырех – названия души: ЧИА, НЕФЕШ, НЕШАМА, РУАХ.

Воззвания и жесты: заклинатель становится в центр звезды, и поворачивается на все четыре стороны, приказывая стихия склониться перед его волей. Затем он вновь поворачивается на четыре стороны, повелевая четырем частям души дать ему силу. Он приказывает сну стать явью, воплотить произнесенное желание. Затем онейромант в стихотворной форме описывает ситуацию и если хочет – наиболее естественный способ, которым этого можно достичь. После этого он погружается в медитацию, усевшись в центре звезды.

Визуализация: заклинатель представляет желаемый результат и процесс, который к нему приведет.

Убийственный Сон

Между сознанием спящего и его телом всегда есть связь. Эта магия укрепляет её, позволяя ранам, нанесенным во сне, травмировать или убить жертву. Это закливание во всем подобно ритуалу Навейть Сон, но любое воздействие на разум спящего перенесется на его тело.

Например, если он упадет в пропасть, то тело также будет разбито, если сгорит – сгорит и тело. Закливание не позволяет переносить на тело положительные воздействия сна – лишь то, что ранит и убивает. Оно подействует, когда жертва уснет. Если целью было лишь ранить, то жертва получит раны, соответствующие эффекту – это означает, что даже при этом она может умереть, если закливание чересчур успешно.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. Если этой магией пытаются воздействовать на другого онейроманта, он может сопротивляться Эго или Искусством Сна, смотря, что выше. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Сна: 35

Отнимает выносливость: 60

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 1 день

Длительность: 1 сон

Приготовление: заклинатель помещает на алтарь немного крови или волос жертвы и зажигает благовоние. Он зажигает красную лампу и чертит в магическом круге знаки Марса и Сатурна. За границей круга с северной стороны он пишет имя жертвы.

Воззвания и жесты: заклинатель называет имя жертвы и поднимает меч, приказывая сну подарить жертве страдание. Он говорит, желает ли смерти или лишь травм, в поэтической форме описывая то, что должно случиться с жертвой. Затем кровь или волосы бросаются в пламя лампы.

Визуализация: заклинатель представляет, как пламя охватывает жертву, а затем старается вообразить то, что должно с ней произойти.

Царство Сна

Этот ритуал позволяет создавать свое Царство Сна или разрушать чужие. Более того, этот ритуал позволяет уничтожать сны спящих, сводя их с ума.

Создание Царство Сна – самое простое, что позволяет это заклатье. В отличие от снов, чья природа изменчива, Царство – постоянное образование, участок Лимба, огражденный от его хаотичных ландшафтов. Его создатель сам определяет природу Царства и законы, действующие в нем. Менять что-либо в Царстве Сна может лишь тот онейромант, чье Искусство Сна выше, чем у создателя – и даже эти изменения всегда временные. В пределах своего Царства заклинатель практически всесилен, создавая такой мир, какой он хочет видеть. Большинство онейромантов постепенно расширяют свои Царства – изначально небольшие, при многолетних применениях этого заклатья они вырастают до размеров стран и континентов. Они наполняются порождениями Лимба, поскольку сама материя Царства начинает вызывать к жизни этих духов. Кроме того, заклинатель всегда может создать в Царстве любых существ, которые будут выполнять его волю – пусть большая часть их исчезает, как только они перестают быть нужны онейроманту.

Для того, чтобы уничтожить чужое Царство, нужно получить эффект заклатья больше, чем сумма эффекта проверки Эго и Знания Сна противника. Разрушение Царства принимает форму катаклизма, уничтожающего этот крохотный мирок – и весьма опасно для тех, кто застигнут в Царстве во плоти, бестелесных онейромантов и существ, порожденных снами. Если они не успеют покинуть Царство, то исчезнут вместе с его руинами. Для сознания спящих этот катаклизм не несет вреда, кроме самого по себе шокирующего переживания.

Наконец, уничтожая чужой сон, заклинатель понижает психический баланс жертвы до -50. Заклятье не действует, если баланс уже ниже этой отметки. Как и в предыдущем случае, нужно получить эффект выше, чем эффект проверки Эго жертвы (плюс Знание Сна, если жертва - онейромант).

Требует Знания Сна: 40

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл (созидание), меч (разрушение)

Время сотворения: 7 дней

Длительность: неограниченная (для создания), отсутствует (для разрушения)

Приготовления: заклинатель рисует на полу гексаграмму, где каждый угол начертан своим цветом: белым, желтым, голубым, черным, зеленым и красным. В центре он пишет Рен – свое личное и тайное имя, известное только ему, способное создавать и рушить Царство Снов. По углам звезды пишутся прочие аспекты души: Сехем, Ху, Ба, Ка, Хайбит, Сеху. На алтарь помещается белая лампа.

Воззвания и жесты: для создания Царства заклинатель поворачивается на все четыре стороны, поднимая жезл и приказывая всем Архонтам, Ангелам Смерти и их служителям не прерывать ритуал. Он чертит в воздухе пентаграмму как знак неприкосновенности ритуала, и призывает Гермеса Гипнотикуса, чтобы тот руководил возведением опоры для его мира.

Для разрушения Царства или сна заклинатель поднимает меч, и вызывает к власти десяти Архонтов, призывая их разрушить Сон. Он обходит гексаграмму трижды против часовой стрелки, приказывая сну стать иллюзией и рассыпаться под ударом меча – а затем проводит лезвием над звездой.

Затем заклинатель погружается в коматозный транс на семь дней, в течение которых будет возводить свой мир или рушить чужие сны. Ему не нужна кровь того, чей сон он уничтожает – но заклинатель должен знать, как этот человек выглядит, или его имя.

Визуализация: заклинатель представляет создание или разрушение Царства, или те ужасы, что он насылает на жертву, разрушая её сон.

Сон и Явь

Заклинатель может создать мир на границе Лимба и нашей темницы, где сон и явь перемешаны. Здесь слабеют власть иллюзии, и материя переходит в сновидение. Территория примерно в один квадратный километр становится личным Царством заклинателя, и он может менять его природу, будто это сон. Эта территория вытесняется из мира яви и обычные люди не видят её. Ни одна карта и техническое средство наблюдения не укажет на существование этой территории, но те, кто был здесь раньше, помнят о ней. Знающие про это место могут найти в него путь, но ни один человек не войдет туда случайно. Он просто не захочет или не обратит внимания – магия не возводит невидимых стен или силового поля, она изменит мысли приближающих так, чтобы они по любой причины не приближались к границе. Только те, кто целенаправленно идут в это место, могут пройти сквозь отводящие глаза чары.

Те, кто находился на этой территории в момент ритуала, остаются собой – магия не затрагивает их. С другой стороны превращение места

в Царство Снов способно существенно шокировать местных жителей, поэтому заклинатели обычно выбирают территории, свободные от людей – если хотят скрыть плод своих трудов.

Подобное пограничное Царство имеет важное преимущество над теми, что возведены в Лимбе. Реальная материя делает этот мирок прочным, и его невозможно разрушить никаким заклятьем или иной силой. Более того, пока создатель находится в его пределах, он не стареет.

Многие заклинатели предполагают, что на Земле очень много подобных мест – и что сама Земля, соответственно, куда больше, чем принято считать. Легенды о волшебных странах рядом с нами имеют под собой вполне реальное обоснование – со временем онейромант может увеличивать площадь своего пограничного Царства. Теперь, когда Демиург исчез, это уже не встречает столь сильного сопротивления.

Требует Знания Сна: 45

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 7 дней на создание и еще 7, прежде чем можно будет вносить изменения

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель должен очертить территорию непрерывной линией из соли и серы. Затем он чертит в воздухе пентаграмму, приказывая всем Архонтам и Ангелам Смерти отвести взор от этого места. В центре территории нужно возвести временный Храм (его действие продлится до конца ритуала, а не сутки, как в прочих случаях). Граница магического круга окрашивается голубым, внутри рисуется черный квадрат, а в нем – золотистая пентаграмма. На углах пентаграммы пишутся слова ЛЕЧИБА, РУАХ, НЕШАМА, НЕФЕШ, ЧИА. В центре пентаграммы онейромант записывает Рен – свое тайное имя. На вершинах пентаграммы помещаются пять свечей, а на алтаре – благовония.

Воззвания и жесты: заклинатель поднимает жезл и призывает Гермеса. Он приказывает всем силам зла покинуть это место властью его тайного имени и властью своей божественности. Онейромант приказывает всем здешним обитателям и силам склониться перед божественной силой его ЛЕЧИБА, властью его ЧИА, озарением его НЕШАМА, пониманием его РУАХ, эссенцией его НЕФЕШ. Затем он погружается в коматозный транс на семь дней, во время которого происходит смешение сна и яви. После заклинатель должен подождать еще семь дней (не обязательно на территории Царства), пока материя и сны переплетутся в должной мере – в эти дни пространство считается пограничным, но его еще нельзя изменять волей онейроманта. Только когда эти семь дней пройдут, заклинатель может придавать Царству желаемый облик. Как и в предыдущих случаях, онейромант может создавать марионеточных слуг – бездушных существ, запрограммированных на выполнение его приказов. Само по себе Царство вскоре также начнет порождать своих полноценных обитателей.

Визуализация: заклинатель представляет, как золотой свет сияет из его тела, накрывая территорию и придавая её новый облик.

Знание Безумия

Когда время приблизилось к полуночи, я уже позабыл все, что Боа говорил про заклатье. Это место заполняли танцующие, а яркие огни, громкая музыка и ощущение наэлектризованности воздуха уносило меня похлеще того порошка, что давал Боа. Сотни ног отбивали ритм, и я танцевал с ними, чувствуя, как этот живой поток переполняет меня. Я взмахивал руками, плясал в толпе и не помнил о времени. Пока не взглянул на часы.

- Покинь это место до полуночи, - говорил Боа. - В полночь сам ад придет туда, и с ним придет безумие. Ты получишь их силу, впитаешь их ритм, но не забирай слишком много... иначе жадность тебя погубит. На часах было 11.59. Чертыхаясь, я бросился к выходу из клуба, сбив с ног какую-то малолетку. Схватился за ручку двери и распахнул её настежь, думая, что успею, конечно же - успею...

Часы пробили полночь, и тьма из распахнутой двери хлынула вовнутрь. Я закричал - яростно и дико, когда вся собранная сила превратилась в океаны пылающей ярости. А затем закричали и остальные - лица танцующих исказило безумие и отголоски вопля летели по клубу, дробясь о стены. Страх, паника и злоба захлестнули толпу, превратив людей в дерущееся стадо. Рвалась одежда, головы разбивали на пол, громко хрустели сломанные кости - и над бойней стояли стоны и безумный смех.

Что-то острое, возможно нож, вошло мне под ребра. Скрюченные руки ухватили за штанину и потянули на пол.

Свет погас.

Учение Безумия

Знание Безумия работает с человеческим разумом. Оно дарит возможность смотреть сквозь стены иллюзии, но при этом поражает рассудок фантомными страданиями, делая их явью. Безумец может видеть истину - но не способен отличить её от бреда, а реальность - от фантазии. Это одновременно сила и слабость.

Знание Безумия более, чем любое другое, дарит виденье истинной картины мироздания, однако оно может и одурачить голову видениями и миражами, отправив заклинателя в странствие сквозь тьму и отчаянье.

Магия Безумия доступна в полной мере для понимания лишь тем, чей психический баланс -50 или ниже, хотя практиковать её может любой. Ритуалы подобных заклинателей истины отрицают привычные принципы колдовства и традиции оккультизма. Описанные ниже ритуалы приведены в самой простой для понимания окружающих форме - опытные практики Безумия искажают их до неузнаваемости. Большинство книг этого знания написаны теми, кто жил среди безумцев и методично изучал особенности их мышления. Однако чем сложнее ритуал, тем меньше в нем понятных простому оккультисту законов - так что в книгах обычно описаны лишь базовые принципы. Чтобы поднять значение Знания Безумия до 40 и выше, заклинатель должен иметь баланс +75 и выше или -50 и ниже.

Знание Безумия

Знание Безумия дарует истинные озарения и ясное виденье реальности. Не один заклинатель истины не отделяет человека от окружающего мира - они неразрывно связаны. Изменяя себя, мы меняем окружающий мир - и наоборот.

Знание Безумия 1-10

Заклинатель знает, что человек – одновременно божество и бездушное животное. Он знает, что безумие очищает взор и позволяет ходить в другие реальности. Он также знает, что внутренние демоны могут обретать плоть при сильном шоке.

Заклинателю достаточно взглянуть на человека, чтобы понять, положительный ли у него баланс или отрицательный. Конечно, персонаж не меряет чужой баланс в цифрах – но он может сравнивать балансы разных людей, чтобы приблизительно понять, у кого выше, а у кого – ниже.

Знание Безумия 11-40

Заклинатель знает о таинствах безумия, мистических ритуалах вакханалий и пробуждаемых с их помощью магических силах. Он знает, что все мы пленники иллюзии, и лишь светлое или темное безумие ведет к свободе. Ему известны Архонты и Ангелы Смерти, как и то, что истинный дом человечества – Метрополис.

Баланс заклінателя больше не может быть равен 0 – он всегда стремиться вверх или вниз. Кроме того, внутренние демоны больше не пугают персонажа. Он никогда не вызывает появление проявлений ужаса при встрече с истинной реальностью.

Знание Безумия 41+

Заклинатель знает о Пробуждении, и о том, что достигшие его – боги во плоти. Он понимает, что Тропа ведет к Хаосу или Нирване и не боится ступить по ней.

Заклинатель автоматически достигает баланса +75 или -50, смотря, что ему ближе. Если баланс вышел за эти пределы, то он не меняется. Кроме того, заклінатель контролирует свое тело и не страдает от телесных мутаций – все имеющиеся также исчезают.

Телесная магия

Знание Безумия чаще всего использует для фокусировки собственное тело. Заклинатель изменяет тело, тем самым меняя реальность.

Пирсинг, татуировки, самоистязание – основные практики заклінателей истины. Это пробуждает магическую силу и служит доказательством презрения заклінателя к плоти. Тело для них – лишь полезный инструмент, но лишь выходя за его пределы можно вновь стать богами.

Инструменты магии

Все инструменты имеют двойственное значение. Жезл и корона несут в себе власть, но одновременно это и шутовской колпак и обычная палка бродяги. Чаша наполнена истиной и ложью, знанием и самообманом. Кольцо – знак бесконечного космоса, но при этом и символ рабских оков смертности. Меч – оружие мужества, но одновременно и нож трусливого убийцы.

Символы

Пентаграмма чертится редко и всегда на глаз – косые углы и неровные лучи считаются нормой. Гексаграмма почти никогда не изображается или рисуется криво. У треугольника всегда стороны разной длины, в знак непонятной простому разуму природы божественного. Квадрат заменяется прямоугольником.

Основными символами Безумия можно назвать примитивные рисунки вроде наскальной живописи, или пиктограммы. Также широко применяют благовония, но хаотично смешанные и с резким запахом. Свечи всегда разной длины, цвета и размещаются наугад.

Четыре стихии безумию неинтересны, а вот знаки зодиака, покровительствующие различным состояниям психики, применяются широко. Семь названий египетских составляющих души обозначают ключи к божественности и применяются в ритуалах или заклинаниях. Кроме того, заклинатели истины смотрят на Архонтов и Ангелов Смерти не как на самостоятельных существ, а как на аспекты тех или иных инстинктивных процессов или эмоций.

Боги Безумия

Великий бог Пан призывается чаще других. Он – чистая страсть и божественное безумие. За ним следуют боги хаоса: Тиамат и Апофис. Любой бунтующий бог, вроде Локи и Койота, Пака и Диониса, найдет свое место в ритуалах. Более того, даже Демиург считается воплощением Безумия – учитывая его поступки, в это можно поверить.

Заклятья

Врата в Метрополис

Заклинатель открывает проход сквозь иллюзию в Метрополис. Проход открывается в городе через разбитое зеркало, однако нужно соблюдать осторожность. Существа с той стороны чувствуют врата и будут стараться проскользнуть в наш мир. Чтобы вернуться, заклинателю нужно еще раз провести этот ритуал – уже в Метрополисе.

Требует Знания Безумия: 5

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 1 час

Длительность: 10 минут

Приготовление: на алтарь помещается разбитое зеркало или его осколки. На полу чертится пентаграмма, а в ней 778 раз пишется слово МЕТРОПОЛИС.

Воззвания и жесты: заклинатель чертит в воздухе пентаграмму и приказывает всем силам зла отступить. Он обходит пентаграмму пять раз, берет осколки с алтаря и бросает в её центр. Заклинатель говорит, что хочет узреть Метрополис, Город Богов, бездонную яму под бесцветными небесами. Затем он вступает на осколки босыми ногами, чтобы вызвать небольшие порезы. Если заклинание действует, то перед ним откроется темный тоннель, ведущий на улицы Метрополиса.

Визуализация: заклинатель представляет, как из осколков поднимается черный туман, собирающийся в форму врат.

Игра Воображения

Заклинатель заставляет жертву видеть и слышать что-то, что в действительности не существует, или напротив, не замечать реальный объект. Это видение может быть любым: человек, дом, монстр, затопившие улицы морские волны. Иллюзия не может повредить и воздействовать на реальность, но она способна вызвать у жертвы шок или заставить её совершить необдуманное действие – например, в панике попасть под машину или упасть с лестницы, считая её ровным полом. Иллюзия всегда связана с жертвой – если ей внушили, что вокруг пустыня, то она будет видеть пустыню, куда бы не направилась. Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Безумия: 7

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 1 час

Длительность: 30 минут

Приготовление: заклинатель зажигает лампу в магическом кругу. Вокруг неё он рисует два пересекающихся треугольника – неровное подобие гексаграммы. Он окружает границу круга разноцветными свечами и кладет на алтарь немного крови или волос жертвы.

Воззвания и жесты: заклинатель проводит над алтарем мечом, приказывая именем Демиурга изменить иллюзию. Он обходит гексаграмму, затем берет кровь или волосы с алтаря и бросает в пламя лампы. Затем заклинатель называет имя жертвы и приказывает ей увидеть ей новый мир, превыше обыденной иллюзии, ярче привычного обмана. Под конец заклинатель опускает конец меча в пламя, наполняя иллюзию силой.

Визуализация: заклинатель представляет ту иллюзию, которую должна увидеть жертва.

Призыв Глупцов

Это способ призвать людей с очень высоким или очень низким психическим балансом, называемых в ритуале глупцами лишь потому, что они осмелились выделяться из толпы. Заклинатель отправляет послание, которое получит каждый подходящий под вышеназванную категорию в радиусе ста квадратных километров. Это послание содержит призыв прийти к заклинателю, и каждый воспринимает его по-разному: для кого это голос, для кого – вспыхивающие в воздухе буквы, галлюцинация или найденный тайный текст. Окружающие не замечают послание, а те, кто его получают, могут сами решать, следовать на зов или нет. Заклинатель не может выбирать, кому конкретно отправляет призыв. Услышавшие всегда понимают смысл послания и если решат ему следовать – интуитивно найдут место, откуда заклинатель проводил ритуал. Это заклятье затрагивает тех, чей баланс 50+ и выше или -50 и ниже.

Требует Знания Безумия: 8

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 3 часа

Длительность: 1 призыв

Приготовление: заклинатель зажигает благовония и лампу на алтаре. Он пишет Рен, свое тайное имя, большими буквами в центре круга, окружив его пентаграммой из свечей. Снаружи пентаграммы рисуется знак Меркурия.

Воззвания и жесты: заклинатель танцует на месте и одновременно стучит по алтарю жезлом, призывая Пана и Гермеса, как единое двуликое божество. Он называет свое тайное имя и шесть ложных, чтобы бить с толку силы зла. После он призывает всех глупцов, детей Пана и Диониса, брошенные души в пучине безумия, странников беспросветной тьмы мироздания. Заклинатель начинает двигаться взад-вперед в ритме танца, называя свое Рен и ложные имена и приказывая всем глупцам явиться на призыв.

Визуализация: заклинатель представляет, как со всех сторон надвигаются тени с горящими глазами – глупцы, вышедшие за привычные рамки рассудительности, спешащие на зов.

Поиск Безумия

В большей степени медитация, чем магия, этот ритуал помогает заклинателю усилить эффективность своих заклятий. После его проведения, все заклятья Безумия, которые он знают, получают +5 к значению на время действия магии. Пока эффект сохраняется, нельзя колдовать ритуалы других Знаний, иначе бонус тут же исчезнет.

Требует Знания Безумия: 10

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 7 часов

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклятье проводится в полночь полнолуния.

Заклинатель кладет на алтарь зеркало и разрисовывает свое обнаженное тело красной краской. Он пишет любые слова и чертит любые знаки, которые ему придут в голову, стараясь, чтобы надписи были на всех частях тела. Если психический баланс отрицательный, заклинатель наполняет чашу вином, для положительного используется родниковая вода. На полу рисуются знаки Луны и Сатурна, а их окружает пентаграмма. Если баланс отрицательный, она должна быть повернута к алтарю двумя углами, если положительный – одним. Затем заклинатель вытирает ноги о собственную одежду, очищаясь перед ритуалом.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Пана, Князя Снов, стараясь при этом завывать. Он выпивает содержимое чаши за один раз. В зависимости от баланса наступает ярость или эйфория, и заклинатель начинает бегать по кругу и кричать. Это состояние продлится до восхода солнца, но заклинатель в припадке не покинет круг, интуитивно держась его границ.

Визуализация: заклинатель представляет, как питье в чаше окрашивается в желтый цвет, и эта желтизна охватывает его целиком.

Видения Глупца

Заклинатель может наблюдать за отдаленным местом или человеком, но эти видения сотканы из правды и обмана. Заклинателю нужен предмет из этого места или принадлежащий тому, за кем он собирается следить. Если ритуал удастся, заклинатель будет видеть все, происходящее с целью в форме галлюцинаций, до конца заклятья. Однако среди этих видений обязательно будет равное количество правды и миражей.

Требует Знания Безумия: 12

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 3 часа

Длительность: 1 час

Приготовление: предмет помещается на алтарь и накрывается красно-желто-белой тканью. Чаша с вином ставится рядом.

Пентаграмма, гексаграмма и треугольник рисуются на полу, частично пересекаясь друг с другом. В треугольнике пишутся искаженные имена Бога: Теграматон, Тетраграм, Тетон, Гратемтатрон и Метраграгамон.

Воззвания и жесты: заклинатель берет покрытый тканью предмет в правую руку, а чашу – в левую. Он вступает в смешение рисунком и призывает Демиурга, прося показать то, что связано с предметом. Заклинатель взывает к Сатурну и Юпитеру с просьбой указать путь. Затем выпивает за один раз содержимое чаши, кладет предмет на алтарь и срывает покров, приказывая скрытому явить себя.

Визуализация: заклинатель представляет, как после снятия ткани предмет озаряется ярким светом.

Дар Безумия

Заклинатель может на время изменить свой психический баланс или баланс цели. Если заклятье совершено над обладателем отрицательного или нейтрального (равного 0) баланса, он снизится еще на -100. Если цель обладает положительным балансом, он на +100 поднимется. Изменение наступает мгновенно и затрагивает все возможные последствия: исчезновение достоинств или недостатков, безумие и мутации. После окончания действия ритуала все вернется на место, однако баланс будет повыше или понижен на +5 или -5 из-за шокирующего переживания.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Безумия: 13

Отнимает выносливость: 60

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 6 часов

Длительность: 1 день

Приготовление: искаженные символы египетских знаков души рисуются в кругу: сова в чаше, птица с уродливым хохолком из змей, двуликий человек, младенец без кожи, пронзенный копьем. Вокруг рисунков по кругу пишется слово Нотаммаргартет (Тетраграмматон задом наперед), на алтаре возжигаются дурно пахнущие благовония, смешанные с мочой заклинателя. Немного волос или крови цели помещается рядом.

Воззвания и жесты: заклинатель сплевывает в чашу и призывает Пана. Он танцует по кругу, вскрикивая и прося Пана прийти и даровать ему ярость и безумие. Он называет имя жертвы, приказывая её явить суть души, смешать истину и ложь, открыть глаза безумия. Через час танцев он бросает волосы или кровь на знаки, начертанные на полу, и приказывает Сехем явить свою силу, Ка – придать тени обличье, Ху – разрушить стену на пути вихря безумия.

Визуализация: заклинатель представляет, как из знаков поднимается красное пламя, и в нем возникает вопящая жертва.

Странствия Безумия

Под действием этого заклятья заклинатель может свободно ходить между нашим миром и Метрополисом. В любой момент, пока действует ритуал, он может пройти сквозь иллюзии, оказавшись на улицах Метрополиса. Там он получает интуитивное чутье направления и может понять, где находятся те или иные места и как туда попасть. Также заклинатель истины может войти в подземный мир, в город Ктонор, и достигнуть берегов Ачлис, где зародилось само бытие. Он не

перемещается в эти места, но может интуитивно найти пути из Метрополиса, ведущие туда.

Требует Знания Безумия: 17

Отнимает выносливость: 60

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклинатель добавляет в свою мочу немного своей крови и рисует ей на полу храма лабиринт со множеством выходов и тупиков. Затем он рисует вокруг большую косую пентаграмму. После он рисует любой краской такой же лабиринт на животе и груди. Чаша помещается в центр лабиринта на полу, а свечи расставляются по кратчайшему пути к центру. Эти свечи должны гореть три дня.

Воззвания и жесты: заклинатель становится возле крайней свечи и поднимает жезл. Он призывает Гермеса, прося стать его проводником, и Пана, чтобы тот разрушил стены иллюзии. Затем заклинатель называет свое тайное имя Рен и приказывает пути появиться. После он зажигает небольшую свечу и начинает идти с ней вдоль тропы из свечей на полу. У каждой свечи он останавливается и прижигает своей свечой соответствующее место лабиринта, нарисованного на теле. Когда он дойдет до центра, иллюзия исчезнет и заклинателю не понадобится больше проводить ритуал в течение трех дней. В это время он может свободно переходить между иллюзией и Метрополисом в местах, где они соприкасаются, или найти из него пути в другие указанные выше места.

Визуализация: заклинатель представляет, как его окружает тьма, а затем из этой тьмы появляются стены Метрополиса, его искаженные улочки и черное небо.

Иллюзия Величия

Заклинатель восстанавливает часть своей утраченной божественности, считая себя какой-то выдающейся фигурой, вроде первого президента США, Наполеона или Юлия Цезаря. Под действием заклятья он может выбрать две характеристики и два навыка, соответствующие фигуре. Характеристики увеличиваются в 2 раза, навыки становятся равны связанным с ними характеристикам (соответственно, лучше всего, чтобы эти навыки были связаны с удваиваемыми характеристиками). Вторичные характеристики, во время действия ритуала, также пересчитываются.

Цели заклинателя остаются прежними, как и память о мире вокруг, но при этом он считает себя исторической фигурой и ведет себя соответственно.

Требует Знания Безумия: 20

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и корона

Время сотворения: 12 часов

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклинатель помещает на алтарь исторической личности. Заклинатель украшает алтарь цветами и яркими лентами. На своем лице тушью он рисует основные черты внешности персонажа: наводит контур бровей или усы, отмечает шрамы. На полу рисуется

гексаграмма, а на её вершинах пишутся имена Архонтов: Кетер, Бина, Гебура, Тифарет, Нетзач и Малькут.

Воззвания и жесты: заклинатель надевает корону и поднимает жезл. Он обращается к портрету «Ты – это Я! Пусть весь мир узнает, что ты – это я!» Затем он обходит алтарь, обращаясь к каждому Архонту с просьбой помочь в преображении, а под конец сжигает изображение.

Визуализация: заклинатель представляет, как его черты сменяются чертами исторической личности.

Демоны Души

Худшие кошмары обретают телесное воплощение. Это напоминает последствия шока при зрелище истинной картины мира. Заклинатель призывает то, что жертва боится больше всего – образ может навредить напрямую и обладает силами и характеристиками на усмотрение мастера. Может это сумасшедший убийца, нападающий на детей жертвы, жуткая тварь, рвущая её на куски, или сжимающиеся стены комнаты.

Заклинатель не может выбирать детали – заклятье само находит наиболее уязвимые стороны психики жертвы. Это заставляет её пройти проверку на шок со штрафом -15 в придачу к тому, что попытается сделать с ней овеществленный образ. Его нельзя уничтожить до конца действия заклятья, но образ не может повредить кому-то еще (если только в этом не заключается самый сильный страх жертвы). Образ нереален – все его действия не могут менять окружающий мир, хотя жертва будет видеть разрушения, которые он якобы производит. Она даже может увидеть, как порожденное её страхом чудовище нападает на окружающих, хотя в реальности они занимаются своими делами. Люди, не связанные напрямую со страхом жертвы, вообще не видят эту кошмарную реальность. Однако для самой жертвы это существо вполне материально и смертельно опасно.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Безумия: 25

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 9 часов

Длительность: 1 день

Приготовление: заклинатель берет немного крови или волос жертвы и размещает на алтаре. Меч, на который заклинатель каплет немного своей крови, кладется рядом. На полу ставится лампа. Знаки 72 Властителей Демонов и Князей Инферно рисуются вокруг лампы. Большая пентаграмма окружает надписи, а на её вершины ставятся курительницы с серой.

Воззвания и жесты: заклинатель наносит себе легкий порез мечом на левой руке. Он помещает одну каплю крови на первый знак и призывает высшего Князя Инферно, самого Астарота, затем называет имя жертвы и просит обратить её страх в явь. Затем заклинатель начинает танцевать вокруг лампы, называя имена остальных Властителей, но больше не отмечая их знаки своей кровью. Под конец

он берет кровь или волос жертвы и бросает в пламя лампы, называет имя жертвы и приказывает её страху воплотиться.

Визуализация: заклинатель представляет, как пламя взмывается вверх, и в нем проступает силуэт кричащей от ужаса жертвы.

Превращение

Заклинатель временно превращается в другого человека. Он может изменить свою внешность, пол или расу. Он способен увеличить массу в три раза и получает на характеристики равное эффекту число дополнительных очков. Эти очки могут тратиться только на физические характеристики, меняя связанные с ними вторичные характеристики.

Требуется Знания Безумия: 27

Отнимает выносливость: 70

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 1 день

Приготовление: заклинатель помещает на алтарь немного своих волос, смачивает их своей кровью и накрывает черной тканью. Заклинатель рисует в центре круга косую гексаграмму, в ней пишется имя заклинателя: сначала правильное, а потом целая череда неправильных вариантов, чтобы заполнить всю гексаграмму (Например, Рендольф, Дольфрен, Нердольф, Фендолр и т.п.). Снаружи узора заклинатель пишет Адонай и Тераграмматон, сначала правильно, а потом с ошибками. Не менее двадцати разноцветных свечей окружают узор.

Воззвания и жесты: заклинатель снимает ткань и бросает волосы в пламя любой свечи. Он призывает Демиурга, прося дать ему силу изменить иллюзию и свое тело. Заклинатель вызывает к самому себе, обращаясь по тайному имени Рен и прося изменить обличье. Затем ставит чашу себе на голову и придерживая её руками, ходит вокруг гексаграммы, пока не закружится голова. После заклинатель вытирает лицо черной тканью, прося стереть его прежний облик и даровать новую форму.

Визуализация: заклинатель представляет, как черная ткань и падающие из чаши потоки света смывают его прежнюю внешность, создавая новую.

Вакханалия

Заклинатель налагает проклятие безумия на всех находящихся в определенном месте. Люди, которые расположены в радиусе 250 метров от изначально отмеченной точки в момент проведения ритуала, временно повысят или понизят свой психический баланс на 100 (в зависимости от того, был он положительным или отрицательным и нейтральным). Это приводит к резкому умиротворению и погружению в транс (положительный баланс) или безумную вакханалию разрушения. Изменения баланса могут вызывать временные мутации, и все пережившие его меняют свой баланс на +5 или -5.

Те, кто войдут в это место позже, уже не будут подвержены воздействию, так что заклинателю следует правильно выбрать время. Те же, кто находился в проклинаемом месте в течение хотя бы части длительности обряда (который занимает 1 день), также будут подвержены магии.

Требуется Знания Безумия: 30

Отнимает выносливость: 70

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовления: заклинатель отмечает территорию, помечая центр радиуса куском каменной соли в полночь за день до начала действия заклатья. Размещая камень, заклинатель призывает Диониса. В Храме зажигаются десятки свечей черного и белого цветов, способные гореть три дня. На алтарь помещается чаша с вином, а шкура черного козла - в центр магического круга.

Воззвания и жесты: заклинатель становится на шкуру и призывает Диониса, силу лесов, рогатого быка, Ликнитуса, сына бога богов. Он поворачивается на восток и выпивает чашу, затем сходит со шкуры и набрасывает её на плечи. Заклинатель называет место, где должно воцариться безумие, и просит его духов плетью истины явить скрытую натуру человека. Он призывает Диониса, прося даровать его силу звериного безумия жаждущим. Затем заклинатель танцует по кругу в козлиной шкуре, пока не упадет от усталости.

Визуализация: заклинатель представляет, как свечи превращаются в струи огня и этот огонь поднимается по стенам Храма, пока вокруг не будет ничего, кроме пламени.

Древние Воспоминания

Заклинание открывает доступ к воспоминаниям прежних жизней, даже к временам до заточения. Заклинатель может проводить этот ритуал на себе или на ком-то другом. В ходе заклатья он пропускает воспоминания через себя, а потом наносит их на тело в виде множества странных знаков. Ими нужно покрыть все части тела без исключения. Эти знаки после ритуала уже нельзя будет удалить – они останутся до самой смерти.

Когда заклинателю или тому, на кого он нанес знаки, понадобится доступ к памяти, он начинает медитировать на эти символы. С медитацией приходят ясные воспоминания – о людях и городах, о прежних временах и событиях из его ушедших жизней. Однако после окончания концентрации эти воспоминания гаснут, кроме тех, которые непосредственно нужны медитирующему. Это означает, что большую часть времени человек будет помнить лишь то, что известно его текущему воплощению, погружаясь в древнюю память лишь для поиска необходимых ответов на конкретные вопросы. Неважно, насколько давно происходило событие – заклинатель может вспомнить даже время, когда он был божеством.

Требует Знания Безумия: 35

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: чаша и кольцо

Время сотворения: 3 дня

Длительность: неограниченная

Приготовления: заклинатель готовит принадлежности для нанесения татуировок и кладет их на алтарь. Он зажигает белую свечу и окуривает Храм ладаном. На полу чертится кабалистический крест, а вокруг него имена всех Архонтов и Ангелов Смерти. Слева от креста рисуется девятиконечная звезда, внутри пишутся имена Астарот, Шайтан,

Белиал. Справа рисуется треугольник, и в нем записываются имена Адонай, Саваоф, Яхве, Тетраграмматон.

Воззвания и жесты: в полночь тот, чьи воспоминания пробуждаются, обнаженным входит в Храм. Заклинатель рисует вокруг него пентаграмму и гексаграмму, чтобы оградить от влияния зла, очищает тело ароматическими маслами и пишет его тайное имя Рен на лбу. Затем он закликает всех слуг и иллюзии, всех Ангелов Смерти и Архонтов и их рабов отступить прочь. Заклинатель приказывает Демиургу и Астароту утратить власть над древней памятью. Он рисует еще одну пентаграмму вокруг себя, чтобы она пересекала все прочие рисунки. Затем приказывает иллюзии исчезнуть властью его воли, властью священного имени Рен, что помнит время божественной силы. Затем закликает берет принадлежности и начинает наносить татуировки на все тело (свое или партнера по ритуалу). Этот процесс занимает три дня с краткими перерывами на отдых и еду.

Визуализация: закликает представляет, как все нанесенные узоры горят на коже.

Вечное Превращение

Заклинатель может превратить себя или другого человека. Он может изменить внешность, пол или расу, даже создавая нечеловеческую внешность. Он способен увеличить массу в три раза или уменьшить её во столько же раз, и получает на характеристики равное эффекту число дополнительных очков. Эти очки могут тратиться только на физические характеристики, меняя связанные с ними вторичные характеристики. Кроме того, один навык, связанный с физическими характеристиками, удваивается.

На каждого человека этот ритуал используется лишь один раз – его нельзя отменить и еще раз превратиться в еще кого-то. Кроме того, ритуал меняет внешность и тело, но не суть – кто-то с чудовищной внешностью не станет от этого обладателем сверхъестественных сил, которые есть у монстров.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и закликателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала. При воздействии на себя проверка не проводится.

Требует Знания Безумия: 40

Отнимает выносливость: 70

Инструменты магии: меч

Время сотворения: 1 день

Длительность: неограниченная

Приготовление: закликает помещает на алтарь немного крови или волос превращаемого. Сверху кладется меч, и все накрывается темной тканью. Девять масляных ламп зажигаются по границе круга, и в центре рисуется косая гексаграмма. В ней зажигается свеча. Имя превращаемого пишется в гексаграмме, сначала правильно, а потом искаженно. На алтарь помещается примерный рисунок новой внешности.

Воззвания и жесты: закликает снимает ткань, кончиком меча поддевает кровь или волос и кидает их в пламя свечи в гексаграмме. Он призывает к Демиургу, прося изменить иллюзию. Следом он призывает к

самому себе, используя Рен, и приказывая плоти превратиться. Подняв меч, он обходит гексаграмму, глядя на имена. Под конец заклинатель набрасывает на лицо черную ткань, приказывая превращению немедленно произойти, и сжигает рисунок в пламени свечи.

Визуализация: заклинатель представляет, каким будет новое тело.

Божественное Озарение

Заклинатель может получать информацию об истинной реальности. Он задает один вопрос, проводя ритуал, и этот вопрос получает точный и правдивый ответ. Этот вопрос не касается иллюзии и бытовых вещей, не может предсказывать будущее или поведение наиболее сильных существ. Можно узнать, что Ликторы – наши тюремщики, или правду о языческих богах, которых лишь отражение нашей утраченной силы, но нельзя понять, куда исчез Демиург или что задумал Астарот. Мастер решает, какие вопросы недопустимы.

Требуется Знания Безумия: 45

Отнимает выносливость: 120

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 7 дней

Длительность: 1 ответ

Приготовление: в полночь при растущей луне, заклинатель рисует неровную пентаграмму. На углах ставятся курительницы, которые должны тлеть семь дней. В центре пентаграммы рисуется треугольник, и в нем пишется свое Рен и рядом вопрос.

Воззвания и жесты: заклинатель садится в треугольнике и начинает постукивать пятками и ладонями по полу, ловя свой ритм. Он бормочет вопрос и все, что ему придет в голову, в течение семи дней, делая короткие перерывы на отдых и еду.

В полночь седьмого дня он гасит курительницы и ложится спать – и получает во сне ответ на свой вопрос.

Визуализация: заклинатель представляет, как дым курительниц превращается в зеленые потоки энергии, и из них формируется огненный текст вопроса.

Знание Смерти

- Я Паймона, - произнесла женщина, - твой проводник в подземном мире.

Черная вуаль, похожая на паутину, укрывала её от головы до пят, но не скрывала следы разложения. Обнаженная плоть сочилась гноем при каждом шаге. Запах гниения был так силен, что я едва удержался от рвотного позыва. Открытые раны на запястьях говорили о том, как Паймона умерла – и глаза, глядящие из-под вуали, были белыми, словно молоко.

- Пойдем, - позвала она своим сухим голосом и шагнула к границе круга. Тонкая рука – черная плоть, изъеденная червями, высунулась из разреза вуали и подняла лампу с алтаря.

Она шагала, и кусочки плоти падали вместе с масляными брызгами лампы. Шла, и хрустели давно застывшие связки, приходя в движение после долгого покоя смерти. Из того угла, куда ступала Паймона, донесся крик – далекий и одновременно близкий. Потом звук бегущих ног, всхлипы и крик – судя по звуку, мальчик убегал от разъяренной толпы. Вот их многочисленный топот настиг беглеца, ребенок закричал

- и кричал до тех пор, пока затаптывающие его не насладились избиением.

Тьма сгущалась - все за пределами круга тонуло в ней, как в дыму. Лишь лампа в руках удаляющегося мертвеца светила мне - и было ясно, что стены Храма исчезли. Огонек слишком отдалился, чтобы уместиться в помещении.

- Это точно тот путь? - окликнул я проводника. - Мы идем в чистилище Маркуса Барента?

Она ничего не ответила - лишь поманила рукой. Я пересек круг и окунулся в эту тьму. Теперь голоса были повсюду - крики, смех и плач, иногда - яростный рев. Огонек удалялся, и я прибавил шаг - остаться наедине с этими мучимыми душами хотелось меньше всего.

Учение Смерти

Знание Смерти ступает по границе между живым и умершим. В Инферно царят мучения и все утратившие надежду души страдают там - совсем рядом от нашей иллюзорной реальности. Смерть подстерегает каждого, как и боль, страх, отчаянье и муки. Заклинатель Смерти, некромант - не боится её. Он принимает дар гибели, проходя через перерождение к воскрешению. Боги должны умирать, чтобы взойти на свой престол, учат многие религии - и некромант знает, что это его путь возвращения божественности.

Знание Смерти популярно среди многих сект, но его высшие ступени заклинатель должен пройти в одиночестве. Обычно пока значения Знания не достигнет 10, некромант учится у более опытного мастера или постигает опасные тайны в секте. После он начинает путь к своей смерти, используя многочисленные книги по Знанию Смерти и проводников загробного мира.

Некромант должен понимать смерть. Ни одна книга не поможет ощутить холод мертвого тела в своих руках и вонь разлагающейся плоти. Нельзя оценить смерть, не похоронив кого-то близкого и невозможно понимать призраков, не взглянув на царство мучений заблудших душ. Заклинатель ищет места, которые отметила смерть и пытается по отметинам, что она оставляет в мире живых, осознать природу этого процесса. Многие некроманты становятся убийцами, солдатами или патологоанатомами.

Знание Смерти

Некроманты знают о процессах тела и души, о путях призраков и загробном мире Инферно. Они также знают, что хотя душа вечна, её воспоминания смываются посмертным бытием, заставляя заново проходить один и тот же путь. Слуги Астарота хорошо известны заклинателям, как и опасности Инферно.

Знание Смерти 1-10

Заклинатель знает, что смерть - не конец. Души сразу перерождаются, забывая все, или влекут свое печальное состояние в одном из царств мертвых, пока не утратят всю память о прошлой жизни. Иногда душа не уходит и это часто приводит к появлению призрака, которого со временем охватывает безумие. Царства мертвых совсем рядом, соприкасаясь с нашей реальностью, и Ангелы Смерти правят ими.

Заклинатель может видеть в окружающих признаки смерти. Он видит, если человек болен или близок самоубийству - примерно за месяц до гибели. Эта сила не действует как предсказание внезапной смерти - только той, которая постепенно развивается в теле или душе. Он также

ощущает места, где недавно произошла смерть, когда проходит через них.

Знание Смерти 11-40

Некромант знает об основных порождениях Смерти. Он знает имена Ангелов Смерти и Астарота, понимает их примерные силы и то, что они бродят в своих воплощениях по Земле. Он осознает, что силы Инферно – отражение Архонтов, точно так же как сам Астарот – тень Создателя. Места и законы Инферно больше не тайна для заклинателя. Некромант знает, что грешники влекут Нефаритов, и понимает все составные части души. Он даже осознает великую истину – что Бог, скорее всего, мертв.

Некромант ощущает вокруг себя близкую смерть. В любой ситуации, угрожающей гибелью ему или окружающему человеку, он получает бонус +5 на все броски, связанные с этой ситуацией. В его власти благодаря этому спасти тяжело раненого, или вовремя среагировать во время опасной ситуации. Впрочем, многие заклинатели используют эту силу для иной цели – чтобы успешно убивать.

Знание Смерти 41+

Заклинатель знает, что мы – боги. Смерть – это замок, не дающий нам обрести свободу. Его невозможно взломать, но можно понять принцип и аккуратно открыть. Благодаря этому возможно обмануть смерть. Наш страх наказания и наше желание подчиняться делают нас узниками ада. Чтобы освободиться, необходимо убить в себе страх.

Некромант ощущает присутствие любого входа в Инферно. Кроме того, он знает точную дату своей смерти и может заранее подготовиться. Эту дату определяет мастер, но она не остается неизменной. Во все остальные опасные ситуации заклинатель получает бонус +10 ко всем броскам, связанным с ситуацией. Он может умереть и раньше, но вероятность этого мала, что и отражает бонус.

Кровавое жертвоприношение

Кровавые жертвоприношения распространены среди некромантов. Многие из них верят, что жертвенная кровь располагает к себе Астарота или силы подземного мира. Большая часть заклятий Знания Смерти требует той или иной жертвы.

Тем не менее, жертва – не дар. Заклинатель не слуга сил потустороннего мира, а равноценный партнер. Взамен жертвенной крови он просит оказать ему услугу, покупая помощь. В жертвы могут идти люди и животные, хотя далеко не всегда их убивают в ходе ритуала. Чаще всего наносятся не опасные раны – важен процесс кровопускания, а не количество крови. Хотя и полноценные жертвоприношения распространены, особенно среди практиков Темной Тропы.

Храм

Смерть бесцветна. Храм украшается белым (цветом покойников) и черным (символом бессилия и страха), а также любой атрибутикой Смерти. Черепа, кости или изображения мертвецов подходят в равной мере и расставляются хаотично, чтобы подчеркнуть непредсказуемость смерти для простого человека.

Заклятья

Врата Подземного Мира

Заклинатель открывает окно или дверь в Инферно. Он может наблюдать за миром мертвых или во плоти вступить в его пределы. В заклинании должно звучать название того царства мертвых, куда некромант открывает проход. Это может быть Сехем-Аару - страна черных пирамид, или переплетенные пещеры Гадеса, или же чье-то личное чистилище. Заклинатель выбирает, открывать окно или дверь в процессе ритуала.

Чтобы вернуться, этот ритуал нужно провести вторично в Инферно. Однако некроманту не стоит забывать, что врата видимы существам подземного мира, и они могут ими воспользоваться для своих нужд или напасть на заклинателя.

Требует Знания Смерти: 5

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: чаша и жезл

Время сотворения: 15 минут

Длительность: 10 минут

Приготовления: заклинатель помещает на алтарь стеклянный череп или кристалл. Он воскуривает благовоние черного цвета с обязательным примесью серы. Пентаграмма чертится вокруг некроманта, чтобы защитить его от сил подземного мира и на её вершинах зажигается пять черных свечей. С юга от пентаграммы рисуется треугольник, а в нем – название царства, куда открываются дверь или окно.

Воззвания и жесты: заклинатель произносит название царства на все четыре стороны света. Он кладет левую руку на череп или кристалл и вызывает к властителю мертвых, с просьбой открыть путь в названное царство. Немного крови проливается в чашу, как плата за окно или врата. Затем заклинатель поднимает жезл, приказывая силам подземного мира склониться перед его волей. Если заклятье успешно, над треугольником поднимется черное облако, которое примет форму окна или врат.

Визуализация: заклинатель представляет, как торжественная похоронная музыка начинает звучать все громче, и черное облако поднимается из треугольника.

Говорить с Мертвыми

Заклинатель может говорить с умершим. В течение двух недель после смерти тело сохраняет связь с душой, где бы она ни пребывала. Некромант может, касаясь части тела мертвеца, задавать душе простые вопросы и слышать ответы в виде отдаленного голоса. Однако мертвецы редко говорят что-то прямо – пережитое посмертное путешествие вызывает у души сильный шок, и часто их слова путаны или загадочны (если не сказать - безумны).

Требует Знания Смерти: 5

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 30 минут

Длительность: 10 минут

Приготовления: заклинатель кладет на алтарь часть тела мертвеца – хотя бы немного волос, кожи или крови. Шестиконечная звезда чертится на полу, символизируя связь между телом и душой. В центр звезды ставится белая свеча и такая же свеча зажигается рядом с

частью тела на алтаре. Заклинатель рисует к югу от звезды треугольник и в нем записывает имя умершего.

Воззвания и жесты: залинатель поднимает жезл и называет имя умершего. Он приказывает ему выйти из смертной тени и ответить на вопросы. Затем залинатель называет свое имя, и если ритуал удался, мертвец будет обязан отвечать на вопросы до конца действия заклатья.

Визуализация: залинатель представляет, как из части тела поднимается сгусток бледного огня, и перемещается в треугольник.

Предсмертные Воспоминания

Заклинатель может развеять на короткое время пелену Смерти и вспомнить события из своих прошлых жизней. Он также может пробуждать память других людей. Эти воспоминания приходят в виде картин, которые переживаются заново – некромант не может получить информацию в чистом виде, а как бы погружается в событие вновь.

Требует Знания Смерти: 7

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 30 минут

Длительность: 10 минут

Приготовление: залинатель ставит чашу с родниковой водой на алтарь. По обе стороны на алтаре он зажигает две белые свечи и на полу рисует семь кругов – каждый внутри предыдущего. В центре он пишет имя того, чью память пробуждает (или свое имя).

Воззвания и жесты: залинатель призывает Малькут и Кроноса, прося помочь разглядеть прошлое. Он берет чашу и выливает воду на написанное имя. Если ритуал удался, залинатель или цель до конца ритуала будет переживать какой-то важный момент из одной из прошлых жизней. Он не может выбрать, какой именно это момент, но всегда что-то значимое.

Визуализация: залинатель представляет, как круги на полу превращаются в водную поверхность и затем в водоворот.

Живой Мертвец

Заклинатель может вернуть душу в разлагающееся тело, реанимировать его и заточить дух там до тех пор, пока тело окончательно не разрушится. Это обрекает душу на безумие и часто после уничтожения тела такие души остаются в виде озлобленных призраков, нападающих на всех встречаемых живых. Сам по себе ритуал не подчиняет созданного зомби, за что отвечает другое заклатье. Заклатье действует лишь на тела, мертвые не более двух недель, и защищает их от дальнейшего разложения. Разумно использовать Пентаграмму Защиты, чтобы воскрешенный мертвец не напал на поднявшего его залинателя.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. У жертвы и залинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Смерти: 10

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 1 час и 15 минут

Длительность: пока тело не разрушится

Приготовления: заклинатель помещает мертвое тело в соответствующего размера треугольник на южной стороне Храма. Тело натирается травами и оmyвается родниковой водой, заклинатель чертит вокруг себя пентаграмму для защиты от зомби. Он ставит на её вершины пять черных свечей. Затем Храм окуривается ладаном для очищения.

Воззвания и жесты: заклинатель поднимает жезл и призывает духов подземного мира, приказывая им привести душу в тело. Он поворачивается на все четыре сторону, капая по одной капле крови (своей или чужой) в знак жертвы силам Смерти. Затем некромант называет имя призываемого, приказывая ему стать тенью умершего тела и вселится в плоть.

Визуализация: заклинатель представляет, как тьма окутывает Храм и в этой тьме звучит похоронная музыка, мольбы о милосердии и плач. Он представляет, как призрак белым туманом проникает в тело.

Перерождение Души

Заклинатель переносит душу умершего в тело младенца. Ребенок должен находиться в утробе матери, чтобы заклятье подействовало. Душа не сохраняет воспоминаний, поскольку само перерождение смысляет память. Этот ритуал используют на любимых, чьи души хотят сохранить даже после смерти, или на врагах – чтобы вновь и вновь мучить их в новых воплощениях.

Требует Знания Смерти: 10

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл и чаша

Время сотворения: 3 часа

Длительность: -

Приготовления: заклинатель кладет на алтарь часть тела мертвеца – хотя бы немного волос, кожи или крови. Беременная мать должна находиться в магическом круге. Заклинатель рисует пентаграмму на её животе, внутри треугольник, а в нем на иврите или греческом имя вселяемой души. Вокруг беременной рисуется девятиконечная звезда, а граница круга отмечается черными свечами.

Воззвания и жесты: заклинатель приказывает нерожденной душе покинуть тело. Он призывает власть десяти Ангелов Смерти и силу подземного мира, чтобы детская душа ушла прочь. Затем некромант касается жезлом части тела и приказывает Ангелам Смерти перенести душу умершего, называя имя души и касаясь надписи на животе матери.

Визуализация: заклинатель представляет, как белый свет из утробы матери гаснет. Из частей тела мертвеца поднимается сгусток желтого огня и проникает в беременную, заставляя рисунки на её теле и надпись сиять.

Повелевать Живым Мертвецом

Заклинатель может командовать зомби, которого создал он или кто-то другой. Он может отдавать простые приказы – ходячие покойники не самые разумные слуги. Их души быстро впадают в постоянное безумие, связанное с заточением в частично разложившемся теле. При подчинении мертвеца бросается 1к6. Результат 1 – душа сохраняет полное сознание достаточное время, чтобы выполнять любые приказы до конца действия ритуала. 2-5 – душа частично безумна и понимает

лишь простые команды. 6 – душа полностью психопатична и может выполнять лишь приказы, связанные с разрушением.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Смерти: 12

Отнимает выносливость: 25

Инструменты магии: жезл и корона

Время сотворения: 15 минут

Длительность: 7 дней

Приготовления: заклинатель должен заманить мертвеца в треугольник. Проще всего, если он сам его реанимировал – это и так происходит в треугольнике. Некромант окружает себя пентаграммой с черными свечами на вершинах.

Воззвания и жесты: заклинатель направляет на зомби жезл и приказывает ему властью девяти владык подземного мира склониться перед его волей.

Визуализация: заклинатель представляет, как черные цепи охватывают тело зомби.

Узреть Смерть

Заклинатель может увидеть, как он умрет или смерть другого человека. Это заклятье дает четкое видение события и ближайшего предшествующего времени, но не позволяет изменить его. Ритуал показывает не те ситуации, когда смерть вероятна, а момент, когда она неизбежна. С другой стороны, для опытного некроманта собственная гибель – лишь начало очередного этапа бесконечного пути, а люди вокруг все время умирают.

Требует Знания Смерти: 12

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 3 часа

Длительность: 5 минут

Приготовления: заклинатель окуривает Храм благовониями и рисует пентаграмму красной краской, смещенной с кровью. В стороне рисуется квадрат и в нем четыре звезды: знаки небес, ада, перерождения и вечности. Если заклятье используется на кого-то другого, то на алтарь помещается немного крови, кожи или волос цели. В Храме должна царить тьма – никакие свечи не зажигаются.

Заклинатель садится в центр пентаграммы и погружается в медитацию.

Воззвания и жесты: заклинатель берет двумя руками чашу и произносит имя того, чью смерть желаем увидеть. Он призывает небеса и ад, перерождение и вечность сорвать полог иллюзии. Некромант взывает к силам подземного мира с просьбой явить ему необратимую истину.

Визуализация: заклинатель представляет, как из чаши поднимается яркий свет.

Посещение Гадеса

Заклинатель свободно перемещается между нашей реальностью и различными царствами мира мертвых до конца действия заклятья. Он видит сквозь иллюзию, где эти области соприкасаются с миром

смертных и способен пройти на ту сторону и обратно сколько угодно раз, пока магия действует. Кладбища, могильники и морги – вот места, ведущие в мир серых пустошей и темных небес Инферно.

Заклинатель может свободно перейти через любую точку соприкосновения миров или отдельных царств подземного мира.

Однако новичку лучше не ходить самому, а обзавестись проводником – в лабиринтах Инферно очень легко заблудится. Разумно также вернуться до конца действия заклатья или же придется проводить этот ритуал уже на той стороне.

Требует Знания Смерти: 17

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: чаша и жезл

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклинитель кладет на алтарь череп (человека или животного) и рисует на полу пентаграмму. Девять черных свечей размещаются по границе магического круга. Возле каждой свечи кровью пишутся девять имен Астарота. Некромант раздевается и натирает свое тело пеплом. Заклинатель разрезает себе левую ладонь и капает немного в чашу, а затем ложится в пентаграмму (контурами тела на лучи звезды) и начинает медитировать о Смерти.

Воззвания и жесты: после медитации заклинитель поднимается и призывает Астарота. Он касается крови в чаше жезлом, а затем прикасается им к девяти именам, приказывая девяти именам ада и Ангелам Смерти пропустить его. Он ставит чашу на алтарь и просит жертвенной кровью отворить ему путь сквозь земли теней, сквозь подземный мир, сквозь Инферно. Затем некрмант прикладывает чашу к губам, будто пьет из неё, и в это время, если заклатье успешно, череп рассыпается в пыль. После заклинитель может одеться и отправиться в свое путешествие через любую совмещающуюся точку реальности.

Визуализация: заклинитель представляет, как Храм окутывает тьма, полная крика и плача, звона цепей и ломаемых костей. Из чаши бьет красный свет, защищающий некрманта от этой тьмы.

Проводник Подземного Мира

Заклинатель может призвать духа, который будет защищать его во время путешествия по Инферно. Этот дух на самом деле отражение души самого некрманта, возможно память одной из его прошлых жизней, только кажущийся отдельным существом. Проводник указывает путь и предупреждает об опасности – в его присутствии многие существа Инферно не нападут на заклинателя, если тот не начнет сам привлекать их внимание необдуманными поступками. Дух принимает облик, отражающий какие-то аспекты личности заклинателя – это может быть прекрасная женщина, уродливый демон или даже историческая личность.

Требует Знания Смерти: 20

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша и жезл

Время сотворения: 1 час

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклинитель рисует треугольник за пределами магического круга и пишет в нем имя проводника. Это имя заклинитель

узнает, когда впервые учит заклятье – хотя и не подозревает, что это просто ключ к его собственной душе. Рисуется пентаграмма с пятью свечами на вершинах, а Храм окуривается ладаном.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает духа защиты, называя его имя. Некромант просит его провести себя сквозь Смерть и сорвать полог невежества. Он обходит круг с чашей в руках и касается каждой свечи жезлом. Некромант призывает духа указать ему путь, стать защитой и проводником в странствии сквозь обитель мертвых.

Визуализация: заклинатель представляет, как тьма окутывает Храм. Серый туман поднимается из свечей и собирается в мерцающую фигуру.

Путь Души

Заклинатель может навсегда поменяться душами с человеком. Он вселяется в новое тело, а душа прежнего владельца занимает его прежнюю оболочку. Чтобы провести ритуал, жертва также должна находиться в Храме. Многие некроманты используют переселение, чтобы никогда не умирать от старости. Как и при обычной одержимости, сохраняются Эго, Харизма, Образованность и связанные с ними навыки и мистические способности – остальное достается от нового тела.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – при неудаче заклинателя он умирает, и душа некроманта уносится в Инферно.

Требует Знания Смерти: 27

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 3 дня

Длительность: неограниченная

Приготовления: заклинатель обеспечивает нахождение жертвы в Храме до конца ритуала. Чаще всего её связывают или держат под воздействием наркотиков. Рисуется восьмиконечная звезда снаружи магического круга и в ней помещается обнаженная жертва. Её натирают маслом и пишат смесью погребального праха и трав на груди имя Астарота. Заклинатель окуривает ладаном Храм, чертит черной краской пентаграмму и зажигает на её вершинах пять черных свечей. Затем он раздевается и натирает себя маслами.

Воззвания и жесты: заклинатель и жертва проводят в Храме три дня. Затем он становится в пентаграмму, направляет на жертву жезл левой рукой, надевает на правую кольцо и долгим рифмованным заклинанием закликает жертву отдать ему свое тело. Он призывает Астарота и силы подземного мира совершить обмен, проведя его путем души.

Визуализация: заклинатель представляет, как сгусток тьмы выходит из его тела, и сгусток света – из тела жертвы. Сгустки меняются местами одновременно, занимая новые тела.

Вечная Молодость

Заклинатель может похитить жизненную эссенцию другого человека, заставляя его стареть на глазах, а для себя останавливая или обращая вспять старение. За каждые украденные десять лет в ходе ритуала, некромант не стареет в течение одного года. Если под действием заклятья жертва умирает, то каждые украденные десять лет делают

заклинателя моложе на год. Например, если он проведет ритуал на младенце, заставив его умереть от старости, это сделает заклинателя на семь лет моложе, позволив похитить 70 лет жизни (средняя продолжительность жизни). Заклятье не делает никого взрослее, оно просто забирает запас продолжительности жизни.

Это заклятье действует лишь на людей. Магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала. Заклинатель крадет по году за единицу эффекта и для остановки старения или омолаживания считаются только полные десять лет.

Требует Знания Смерти: 33

Отнимает выносливость: 120

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 9 дней

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель в полночь кладет зеркало на алтарь. На полу рисуется круг, в нем пентаграмма, по границе этого круга зажигаются десять черных свечей. У каждой из них пишется имя Ангела Смерти и имя жертвы. На алтарь рядом с зеркалом помещается чаша с родниковой водой. Заклинатель погружается в медитацию о своем бессмертии. Он проводит девять дней в Храме, большую часть времени медитируя и меняя догорающие свечи. Под конец некромант выпивает воду в знак её омолаживающего свойства. Кто-то из помощников должен привести в Храм жертву, и она помещается связанная на алтарь.

Воззвания и жесты: заклинатель касается жезлом каждой свечи и прочит Ангелов Смерти отнять эссенцию жертвы и передать ему её непрожитое время. Затем некромант касается головы жертвы жезлом, произносит её имя и призывает Астарота, чтобы тот напоил его чужой жизнью. Он поднимает левой рукой с надетым кольцом зеркало над лицом жертвы так, чтобы они оба отражались в нем.

Визуализация: заклинатель представляет, что красные лучи жизненной силы проникают в зеркало от жертвы, затем отражаются и падают на лицо некроманта.

Ритуал Вуду

Используя немного кожи, крови или волос жертвы, заклинатель собственноручно создает куклу. Все, что произойдет с куклой, случится и с жертвой. Если заклинатель будет колоть её иглой – на теле жертвы появятся раны. Если обожжет – огонь коснется и жертвы. Уничтоженная кукла мгновенно убивает жертву, хотя большинство некромантов применяют это заклятье для того, чтобы подольше помучить своих врагов.

Единственный способ жертве справиться с заклятьем, кроме как ждать окончания его действия – самой кинуть куклу в огонь. Только в этом случае жертва не пострадает от событий с куклой, а вместо неё заживо сгорит сам некромант.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У

жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Смерти: 37

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: корона и меч

Время сотворения: 3 дня

Длительность: 1 месяц

Приготовления: заклинатель окуривает материал, из которого он будет делать куклу, ладаном на алтаре. Он читает молитву силам подземного мира, прося благословить его творение, и рисует вокруг себя пентаграмму. В течение трех следующих ночей он изготавливает куклу, делая перерыв в дневное время. Ладан должен гореть все время работы и заклинатель завершая одну из частей тела куклы, взывает к Ангелам Смерти, прося освятить его труд.

Воззвания и жесты: заклинатель одевает корону, берет меч и кладет готовую куклу на алтарь. Он прикасается концом меча к голове куклы и призывает Ангелов Смерти засвидетельствовать, чтобы все, что происходило с куклой, случилось и с его врагом.

Визуализация: заклинатель представляет, что внутри куклы пылает алое пламя.

Узник Гниения

Заклятье обрекает жертву гнить заживо. Этот процесс необратим и не заканчивается смертью жертвы – еще душа остается в останках, даже когда мясо отвалится от костей. Пока никто не проведет обряд экзорцизма, душа останется пленницей своего праха – скорее всего давно уже сойдя с ума.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклатья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – при неудаче заклинателя он сам сгниет заживо.

Требует Знания Смерти: 40

Отнимает выносливость: 120

Инструменты магии: меч и чаша

Время сотворения: 7 дней

Длительность: неограниченная

Приготовления: заклинатель погружает Храм в полную темноту. Смесью краски и крови мертвеца он рисует на полу пентаграмму. Вода, стоявшая не менее нескольких недель в темном месте, наливается в чашу, и ставится на алтарь. Некромант берет кусок мяса, кладет его в центр пентаграммы. Он окружает звезду тремя именами Астарота и тринадцатью именами Самаэля, Ангела Смерти. Девять палочек с благоговениями втыкаются в мясо.

Воззвания и жесты: заклинатель старается проводить следующие семь ночей в медитации и восхвалениях Астарота и Самаэля, рядом с гниющим мясом и протухшей водой. На седьмой день он должен съесть кусочек мяса и выпить немного этой воды из чаши. После заклинатель призывает Астарота, приказывая телу врага сгнить, и называя имя врага. После некрмант пронзает оставшееся мясо мечом.

Визуализация: заклинатель представляет лицо врага во время семидневной подготовки.

Чистилище

Заклятье создает чистилище, чтобы пытать своих врагов или себя самого. Обычно чистилище создается Нефаритами или Ангелами Смерти – это личный ад, огражденная реальность, которая проникает вовнутрь души и извлекает наружу все, что заставит её страдать.

Чистилище ломает души врагов, сводя их с ума, но для самого некроманта или его последователей оно служит способом изменения психического баланса. Мучения, которым он подвергает себя, строго дозированы – они выжигают слабость, а не усугубляют её.

Заклинатель возводит временный Храм там, где собирается соединить иллюзию и Инферно. Это место, огражденное барьером иллюзии от посторонних, может стать карманной реальностью пыток, бесконечно многомерным пространством, где бессильны земные законы. Ритуал приглашает туда Нефаритов или Расчленителей – заклать не подчиняет их волю, но создает условия, при котором сам заклатель регулирует направленность пыток.

Если ритуал направлен на другого человека, должны соблюдаться несколько условий. В ад попадают не грешники, а те, чье сознание уязвимо. Обладатели нулевого или отрицательного баланса несут в себе семя саморазрушения, которое притягивает их души в Инферно. Они обретают ад, потому что в душе желают этого. Некоторые обладатели положительного психического баланса также могут подойти – если их гложет чувство вины и подсознательное желание наказания. Но те обладатели положительного баланса, кто не испытывает вины, не могут находиться под воздействием заклать.

Некромант выбирает, желает ли он довести другую душу до безумия или очистить её. В первом случае он отдает её на растерзание Расчленителей, которые пытаются до тех пор, пока сознание не распадается и душа не уходит на перерождение. Во втором он обращается к Нефаритам и Неферекрити – чтобы боль была измерена и служила изменению психического баланса. Нефариты методично истребляют каждую слабость, и день земного времени (в чистилище проходит целая вечность) может изменить баланс души до +50. Страдания не могут укрепить душу в большей степени, но они исцеляют тело, когда узник выпускается некромантом. Неферекрити делают то же самое, но их запредельные ласки и боль ломают рубежи сознания, доводя баланс до -70. Как и в предыдущем случае, это предел, который может даровать заклать.

Заклинатель может просить Нефаритов или Неферекрити пытать себя, изменив аналогичным образом свой баланс. Некоторые некроманты даже создают чистилище перед смертью и уходят туда, умирая – если им сужден ад на пути к новому возрождению, то пусть это будет их личный ад.

Требует Знания Смерти: 45

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл, корона и меч

Время сотворения: 9 дней

Длительность: неограниченная (однажды созданное чистилище не исчезает даже после смерти некроманта)

Приготовления: заклатель возводит временный Храм и чертит на его полу символы тех страданий, которые он хочет призвать. На алтарь он капает свою кровь, а стены украшает образами палачей и демонов.

Временный Храм в данном случае сохраняет свою силу до конца ритуала, хотя обычно исчезает через день. По ночам некромант окуривает место ладаном и благовониями, проводит защитные и очистительные обряды. На девятую ночь он зажигает свечу из человеческого жира и рисует треугольник, в котором записывает имена жертв – одновременно их может быть в чистилище максимум тринадцать. Возле каждого имени некромант пишет название палача – Расчленитель для уничтожения личностей пытками, Нефарит или Неферекрити для изменения баланса. Когда ему в будущем вновь понадобится наполнить чистилище, он просто стирает прежнее имя и пишет новое.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Астарота, прося его сделать это место частью Инферно. Он просит десять Ангелов Смерти даровать ему свою силу. Затем он приглашает палачей подземного мира войти в новое чистилище и освятить его своим присутствием. Когда существа Инферно приходят на зов, заклинатель просит приобщиться к их мудрости – не умоляет, но и не дерзит, общаясь как с равными. Ошибка в поведении может стоить ему души, если некромант не оградил себя Пентаграммой Защиты. Наконец, он указывает мечом и жезлом на треугольник и называет имя первой жертвы, отдавая её выбранным палачам.

С этого момента чистилище создано. Реальность вокруг меняется, отражая предпочтения некроманта, становится его личной камерой пыток, где все подчинено его воле. Обитатели Инферно также могут менять здесь все на свой вкус во время визитов к жертвам, и заклинателю не стоит им мешать. Внешний мир сообщается с чистилищем лишь через вход, который контролирует воля заклинателя. Сюда могут попасть случайные гости, если некромант оставит вход открытым, но лишь те, что подпадают под категорию жертв, описанную ранее. Их судьбой заклинатель не может распоряжаться – обитатели Инферно считают таких гостей даром себе и сами решат, что с ними делать.

Все жертвы, которые подходят под описание условий, могут сделать проверку Эго против эффекта заклатья. Для будущих жертв проверка проводится против того же значения заклатья – ритуал не повторяется для новых жертв. Кроме того, заклинатель может создать лишь одно чистилище за свою жизнь. Если жертва преуспела на проверке Эго и набрала большой эффект, то в дальнейшем её невозможно вновь попытаться призвать. При успешном призыве жертва перенесется в это место и покинет его лишь после неизбежных мук (или отправившись в новое перерождение). В случае воздействия на себя заклинатель не может прервать пытку, пока он не достигнет нужного баланса.

Визуализация: заклинатель представляет облик чистилища, каким он его хочет видеть.

Истинное Возрождение

Заклинатель обманывает Смерть, возрождаясь в новом теле со всеми воспоминаниями. Ритуал не дает абсолютной гарантии – душу в момент после смерти прежнего тела и до вселения в новорожденного могут пленить в Инферно или чистилище Ангелы Смерти и другие обитатели подземного мира. Некоторые заклинатели для этого заключают сделки с Астаротом, чтобы он обеспечил их беспрепятственное воскрешение – кто может дать гарантию, как не Повелитель Тьмы? С точки зрения

механики, если ритуал успешен, то некроманту удалось задуманное – при неудаче же его душа будет пленена. Сделка с Ангелом Смерти или Астаротом делает проверку автоматически успешной, но долг придется отдавать всю следующую жизнь.

После перерождения заклинатель обладает смутными воспоминаниями сразу после рождения, но они постепенно вернутся в течение детских лет. К пяти годам некромант уже будет ясно помнить, кто он такой. Его тело будет постепенно меняться и к подростковому возрасту заклинатель станет таким же, как и в своей прошлой жизни – сохраняя все характеристики, навыки и значения.

Требует Знания Смерти: 50

Отнимает выносливость: всю

Инструменты магии: -

Время сотворения: 1 месяц

Длительность: -

Приготовление: заклинатель начинает готовиться, когда чувствует благодаря своему Знанию, что его смерть близка. Этот ритуал совершается только тогда, когда время некроманта подходит к концу – невозможно применить его раньше положенного срока.

Он начинает ритуально очищать себя в течение месяца, избегая призывать потусторонние силы и проводя большую часть времени в медитации над собственным бессмертием. В Храме он рисует символическое изображение себя, отражая в нем все свои значимые стороны. Он может украшать стены фотографиями или дневниками своих прошлых лет, приносит в Храм вещи давно ушедшего детства. Затем заклинатель рисует треугольник, пишет в нем свое имя и имя Ангела Смерти, на чью милость он надеется и с кем чувствует наибольшее духовное родство.

Воззвания и жесты: заклинатель просит силы, которые он ранее призывал, стать его проводниками в посмертии. Он взывает к себе самому – умирающему и воскресающему богу, смиренно входя в Смерть, чтобы познать её тайну. Если ритуал проведен правильно, то заклинатель умирает, чтобы переселиться в тело новорожденного – при неудаче он тоже умрет, но его душу заберет Инферно.

Визуализация: заклинатель закрывает глаза, представляя, как превращается в сияющее пламя. Оно парит над треугольником, слушая крики мертвых и где-то далеко – плач новорожденного ребенка. А потом все сменяет тьма.

Знание Времени и Пространства

Мы достигли внешних границ пирамиды. Потрескавшиеся стены коридора, покрытые иероглифами, сжимались, затрудняя движение. Набившейся из пустыни песок громоздился под ногами неровными холмами. Свет фонарей почти не справлялся с темнотой.

- Здесь!

Марсук навел фонарь на чудом сохранившуюся фреску – единственную, которую не пересекали трещины. Пентаграмма, по бокам от которой замерли Осирис и Анупис. Треугольник венчал Осириса, а девятиконечная звезда – бога мертвых.

Пентаграмма Осириса – точь-в-точь как на полустертом манускрипте Аммана, что мы нашли в Фивах. Марсук сверился с копией, вынудив её из

тубуса – сомнений быть не могло. Стена должна была скрывать путь, манускрипт четко указывал на это.

Мы быстро расчистили пол, выкладывая круг свечей. Марсук начертал на противоположной стене пентаграмму Апопа – звезду, обвитую тремя кобрами. Демонические письма окружили двойным кругом эту новую звезду. Для меня они до сих пор казались чужими, несмотря на годы изучения магии. И когда Марсук заговорил, голосу словно вторило далекое эхо – холодное и злое.

- Апоп-Апофиз, Куэсель-акроктис, Сет-Раа-хатеп...

Что-то пошло не так. Я почувствовал это еще до того, как пламя свечей стало кровавого цвета. Где-то прогремел гром и яркая вспышка заполнила коридор. А потом его стены начали искривляться, грозя раздавить нас, сделать своей частью, поглотить без остатка.

Манускрипт говорил о пути, но не предупреждал о его стражах. Я попытался закричать, но голос исчез – вместе с пространством, которое словно мокрую глину, мяти чьи-то всемогущие руки.

Учение Времени и Пространства

Пробужденные едины с вечностью. Они выбирают грани мира, которые хотят воспринимать – и то, сколько измерений реальности будет вокруг них. Мир бесконечномерен и безмерен, и лишь наше плененное восприятие наделяет его расстоянием или временем. Вселенная не исчисляется световыми годами – это просто тот образ, который принимает иллюзия. Мироздание строит темницу там, где живут люди – за пределами миражей, которые мы видим каждый день, лежит лишь вечность. Мы смотрим на звезды, но это лишь зеркало, которое отражает блеск наших глаз.

Пространства нет, как и времени. Это оковы, призванные лишить нас нашей силы. Можно жить не в трех, а в тридцати трех измерениях или шагать против хода часов. Возможно вообще выйти за пределы пространства, будучи одновременно всюду и всегда.

Время и Пространство – наиболее тайное из всех Знаний, поскольку оно ближе всего к нашей божественности. Оно требует теоретического изучения и наставника – прежде чем заклинатель бесконечности, как называют практиков этого Знания, будет готов оперировать абстрактными истинами. Кроме того, это Знание тесно связано с семью оккультными науками, семью Ключами, с помощью которых можно вновь стать богом. Многие заклинатели бесконечности способны дать фору выдающимся физикам и математикам своим логическим подходом и скоростью вычислений.

Знания Времени и Пространства

Заклинателя этого Знания можно назвать ученым. Он изучает законы вселенной, стремиться к пониманию, а не к манипуляциям, как практики прочих Знаний. Не обязательно силой заставлять вселенную сделать что-то – можно воспользоваться неизвестными прочим возможностями её законов.

Знание Времени и Пространства 1-10

Заклинатель знает, что время обратимо, а измерений куда больше трех. Можно идти против течения времени или открыть путь в миры, где реальность принимает совсем иные формы.

Заклинатель бесконечности автоматически ощущает все места, где иллюзия слаба и соприкасается с другими мирами. Кроме того, он

неосознанно сплетает вокруг себя вероятности – что дает ему раз в день возможность перебросить один бросок и выбрать лучший вариант.

Знание Времени и Пространства 11-40

Заклинатель знает про Ачлис, место, существующее за пределами пространства и времени и служащее их истоком. Он понимает, что Лабиринт – это пересохшее русло вод Ачлис, через которое можно попасть в любую реальность. Мироздание – лишь сложный механизм, и есть семь Ключей, которыми можно открыть его и перенастроить. Заклинатель ощущает, когда-то рядом открываются врата или кто-то манипулирует временем. Кроме того, он всегда имеет на одно действие больше в боевой раунд (до максимума в 9 действий). В небоевых ситуациях заклинитель может одновременно выполнять два любых действия, не испытывая от этого никаких неудобств и штрафов.

Знание Времени и Пространства 41+

Иллюзия – мозаика, и недостающие частицы хранят Архонты и Ангелы Смерти. Мир вокруг таков, каким его заставили нас видеть и такой, каким нам его безопаснее видеть, но это все мираж. Истинная реальность имеет бесконечное число измерений и вообще не имеет времени.

Заклинатель всегда успевает в нужное место. Его невозможно догнать или выследить обычными способами, и все значимые для него события произойдут с его участием. Это не значит, что персонаж перемещается с места на место или бежит быстрее ветра – просто иллюзия подстраивается, чтобы наиболее естественно вписать закливателя в свою схему. Например, если его любимую похитили и угрожают убить, целое стечение обстоятельств позволит ему оказаться рядом с ней до того, как это произойдет. Если ему надо уйти от погони, неприятные случайности возникнут на пути преследователей. Однако эта сила обеспечивает участие в событиях, а не благополучный исход – если заклинитель не сумеет помешать похитителям на месте, возможно, ему придется смотреть на смерть своей любимой.

Инструменты магии

Чаще всего применяются кольцо и чаша, отражающие природу Пространства и Времени и власть иллюзии. Меч отражает аналитический ум, стремление рассекать невежество в поисках истины. Жезл и корона обозначают превосходство знаний.

Особым инструментом служит двенадцатигранный куб, символизирующий, согласно учению Пифагора, вселенную. Его применяют для заклятий, воздействующих на иллюзию.

Символы

Некоторые закливатели бесконечности используют в качестве символов математические формулы и геометрические фигуры. Треугольник применяется чаще всего, но не как знак власти Демиурга, а как символ единства знаний, вселенной и закливателя.

Боги Времени и Пространства

Гермес Трисмегист призывается в ритуалах чаще других богов, как покровитель Знания. Следом идут боги мудрости – Афина и Тот. Хронос и Логос, отвечающие за чистые концепции времени и вселенной, также часто упоминаются в ритуалах.

Заклятья

Сквозь Горизонт

Заклинатель искажает пространство, создавая червоточину, через которую может видеть любое место в нашей реальности. Он не обязан прежде посещать это место, но должен примерно знать, где оно расположено.

Требует Знания Времени и Пространства: 5

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: кольцо

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 1 час

Приготовление: заклинитель ставит на алтарь две свечи и окуривает Храм ладаном. Двенадцатигранник из дерева или металла помещается между свечами. На полу чертится гексаграмма, а рядом с ней – треугольник. В гексаграмме пишется название места, где находится заклинитель, а в треугольнике – того места, что он желает увидеть.

Воззвания и жесты: заклинитель призывает Гермеса и Меркурия, прося помочь ему видеть сквозь горизонт. Он снимает с руки кольцо и кладет его в гексаграмму. Именно над ней и возникнет видение места, которое выбрал заклинитель.

Визуализация: заклинитель представляет, как из кольца поднимается белесый дымок, формирующий окно.

Взгляд в Зеркало

Заклинатель искажает время, создавая червоточину, через которую может видеть прошлое того места, где проводит ритуал. Он должен выбрать дату, которую желает увидеть, однако следует помнить, что прошлое может быть иллюзорным. Начиная со времен порабощения человечества, история двигалась в оба направления – эволюционный процесс, созданный иллюзией, должен был показать, что люди возникли как слепая сила природы, очеловеченные животные. В каком-то смысле Бог действительно разбросал кости динозавров, чтобы поработить дерзкие умы. Эта сила не показывает период божественной власти, лежащий вне времени, а лишь заменяющие её картины иллюзии, если пытаться пробиться в глубины прошлого.

Требует Знания Времени и Пространства: 5

Отнимает выносливость: 20

Инструменты магии: кольцо

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 1 час

Приготовление: заклинитель окуривает Храм ладаном и зажигает на алтаре четыре голубые свечи. Восмиконечная звезда рисуется на полу, а в её центре символ Меркурия и слово ХРОНОС. С северной и южной стороны заклинитель рисует два круга – в северном пишется текущая дата, а в южном – желаемая. Между ними в звезду помещается зеркало.

Воззвания и жесты: заклинитель призывает Меркурия и Хроноса, прося божественных вестников указать ему путь через глубины реки времени. Затем он обходит Храм против часовой стрелки, и садиться перед зеркалом.

Визуализация: заклинитель представляет, как рисунки начинают сиять голубым светом, а зеркало превращается в тоннель, в котором отражаются картины прошлого.

Исказить Ощущения

Заклинатель может изменить восприятие Времени и Пространства другого человека. Жертва может растягивать секунду боли на целую вечность или воспринимать прожитые годы, как мгновения. Для неё путь из спальни в ванную растянется на тысячи миль. В реальности ничего этого не происходит, время и пространство остаются прежними, но из-за искаженного восприятия жертва получает штраф -10 ко всем значениям при проверках.

Этой магии можно сопротивляться проверкой Эго в момент совершения ритуала. Как обычно, сравниваются эффекты жертвы и заклятья. У жертвы и заклинателя есть лишь один шанс – в дальнейшем проверка уже не проводится до конца ритуала.

Требует Знания Времени и Пространства: 7

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл

Время сотворения: 20 минут

Длительность: 1 день

Приготовления: заклинатель помещает на алтарь немного волос жертвы. Внутри магического руга рисуется пентаграмма, а в ней – треугольник. В центре треугольника зажигается белая свеча, а по вершинам звезды рисуются знаки пяти чувств – глаз, нос, рот, ухо и рука.

Воззвания и жесты: заклинатель поднимает жезл и называет имя жертвы. Он сжигает её волосы в пламени свечи и закликает пять чувств жертвы исказиться согласно его воле.

Визуализация: заклинатель представляет, как из дыма от сгоревших волос появляется фигура жертвы.

Врата Мира

Заклинатель может открыть врата в любое место нашей реальности. Она ограничена иллюзией – дальними рубежами, где бывал человек. То, что нам кажется космосом – лишь ткань, которой завязали наши глаза, и когда человечество продвигается дальше, темница выстраивает для него новые камеры. Иные планеты и звезды – просто мираж, который мы выбрали, чтобы украсить стены своей тюрьмы. Даже Луна, на которую можно переместиться – всего лишь еще кусочек иллюзии, выстроенный, чтобы заставить нас вечно бежать в надежде достичь линии горизонта.

Требует Знания Времени и Пространства: 8

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: меч и кольцо

Время сотворения: 30 минут

Длительность: 10 минут

Приготовления: заклинатель зажигает на алтаре две свечи и окуривает Храм ладаном. Между свечами он помещает двенадцатигранник, а на полу рисует гексаграмму. Над её северным и южным концом рисуется два треугольника – в северном пишется название места, где находится заклинатель, а в южном – места, куда он отправится. Затем все эти знаки окружают квадратом. Вдоль его линий пишется ГЕРМЕС ТРИСМЕГИСТ, ЛОГОС, ПИФАГОР, АМАСИС.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Гермеса, прося его лишить мир третьего измерения, провести кратчайшим путем к цели. Крылатыми сандалиями Меркурия и стремительностью мысли, он

заклинает само пространство отступить и отворить врата. Заклинатель указывает мечом на двенадцатигранник и говорит «Нет пространства там, где царит моя воля». В течение 10 минут все, что попадет в треугольник с надписью желаемого места, мгновенно перенесется в это место.

Визуализация: зачинатель представляет, как рисунки горят ярким голубым цветом.

Врата Прошлого

Зачинатель может создать врата, через которые можно перенестись в прошлое. Как уже писалось ранее, это прошлое иллюзии – с помощью заклатья невозможно достичь времени, когда человечество было свободно. Ритуал не воздействует на расстояние – с его помощью нельзя попасть в иное место прошлого, кроме как в то, где он проводится.

Эффект заклатья отвечает за успешность. Чтобы переместиться более чем на 1000 лет, нужен эффект 10+. Чтобы совершить путешествие более чем на 10000, необходим эффект 20+, 100 тысяч лет – 30+ и т.д.

Требует Знания Времени и Пространства: 10

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: меч и кольцо

Время сотворения: 40 минут

Длительность: 10 минут

Приготовление: зачинатель окуривает ладаном Храм и посылает алтарь белым песком. Двенадцать пентагонов рисуется на полу магического круга, со всех сторон алтаря. В каждом из них рисуется знак Меркурия и слово ХРОНОС, а также желаемую дату.

Воззвания и жесты: зачинатель поднимает меч, призывая Меркурия и Хроноса. Он просит помочь открыть врата и указать верный путь сквозь толщу лет. Зачинатель взывает к вечности и к богам времени, собирая песок с алтаря и насыпая его в каждый пентагон. Наконец он рассекает воздух мечом, приказывая Логосу отступить и времени смешаться воедино. Теперь, если заклатье удалось, все, коснувшееся алтаря, переместится в прошлое. Если эффект недостаточный, зачинатель перенесется до предела, доступного его эффекту.

Визуализация: зачинатель представляет, как все пентагоны отделяются от пола, собираясь в единый двенадцатигранник из густой темноты, парящий над алтарем.

Узреть Будущее

Будущее видеть сложнее, чем прошлое. Оно – как ненаписанная страница, существующая пока лишь в разуме вечности. Будущее неопределенно и хотя эта магия дает высокую точность, детали всегда отличаются. Иногда поступки самого зачинателя, знающего исход, могут изменить то, что он ранее видел. Зачинатель выбирает конкретную дату и место в момент проведения ритуала.

Эффект заклатья отвечает за успешность. Чтобы заглянуть более чем на 100 лет, нужен эффект 10+. Чтобы провидеть более чем на 1000, необходим эффект 20+, 10 тысяч лет – 30+ и т.д. При успехе ритуала, но недостаточном эффекте, зачинатель увидит события, максимально доступные для его эффекта.

Требует Знания Времени и Пространства: 13

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 40 минут

Длительность: 10 минут

Приготовление: заклинатель окуривает ладаном Храм и ставит на алтарь белую свечу. На полу чертятся треугольник, а в нем пентаграмма. Вдоль линий треугольника пишутся слово ХРОНОС, АЧЛИС и ЛОГОС. В центре пентаграммы заклинатель бесконечности записывает число 777, дату и место, которые он желает увидеть.

Воззвания и жесты: заклинатель кладет кольцо на надпись в пентаграмме и поднимает жезл, призывая Хроноса. Он заклинает будущее открыть свои тайны, властью небесных звезд, властью вращения вечных сфер и провидческой Луны. Заклинатель обращается к Ачлис, которая не знает времени, прося открыть истину силой. При успехе из кольца поднимется белая дымка, создающая образ будущего.

Визуализация: заклинатель представляет, как из кольца поднимается белый дым, складываясь в парящее зеркало.

Врата Будущего

Заклинатель может перенестись в будущее, выбирая дату и место.

Эффект заклатья отвечает за успешность. Чтобы переместиться более чем на 100 лет, нужен эффект 10+. Чтобы переместиться более чем на 1000, необходим эффект 20+, 10 тысяч лет - 30+ и т.д. При успехе ритуала, но недостаточном эффекте, заклинатель перенесется во время, максимально доступное для его эффекта.

Требуется Знания Времени и Пространства: 14

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 1 час

Длительность: 10 минут

Приготовление: заклинатель окуривает ладаном Храм и ставит на алтарь белую свечу. Он рисует круг, в нем пентаграмму. Вокруг заклинатель пишет название места и дату, которую хочет посетить. Внутри пентаграммы пишутся знаки Тота и Маат и свое имя Рен, чтобы оно защищало его в путешествии.

Воззвания и жесты: заклинатель кладет кольцо на надпись в пентаграмме и поднимает жезл, призывая Вечность, Тота и Маат. Он просит открыть тропу вечности, ведущую в грядущий день, истинный путь Тота, благословенный Маат. Если ритуал успешен, все, что окажется в пентаграмме во время действия заклатья, перенесется в будущее.

Визуализация: заклинатель представляет, как все за границей магического круга превращается в неразличимый вихрь, а над рисунком появляется дымчатая дверь.

Врата Иллюзии

Это заклатье открывает путь в любую точку иллюзии и за её пределами. Можно посетить Инферно, Лимб, Метрополис и царство Геи – живую душу Элизиума. Тем не менее, заклатье не может переносить в места, закрытые чужой магией или туда, где искажено пространство. Нельзя попасть во дворцы Архонтов и Ангелов Смерти, Цитадель Демиурга, Ачлис, Вихрь, защищенные владения других заклинателей и подобные места.

Требуется Знания Времени и Пространства: 15

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 1 час

Длительность: 10 минут

Приготовления: заклинатель чертит знаки Осириса, Тота и Маат вдоль линий треугольника, с внешней стороны, в котором пишет имена Адонай и Тетраграмматон. Это защитит от того, чтобы врата не открылись в Бездну или были поглощены голодной пустотой. На алтаре зажигается свеча и воскуривается ладан. С внутренней стороны треугольника записываются слова ИНФЕРНО, МЕТРОПОЛИС, ИЛЛЮЗИЯ. Между словами Адонай и Тетраграмматон заклинатель пишет название места, куда желает отправиться.

Воззвания и жесты: заклинатель поднимает жезл и призывает Гермеса. Он поворачивается на восток, призывая Жизнь, на запад – зовя Смерть, на север – взывая к Водам, и на Юг – к Жару. Он вступает в треугольник, приказывая стенам иллюзии рухнуть, желая стать подобным великому Вестнику Гермесу, неукротимому, как мысль. Заклинатель кладет кольцо себе под ноги и касается названия места концом жезла. Открытые врата до конца ритуала доступны всем, кто войдет в треугольник.

Визуализация: заклинатель представляет, что серый дым окутывает его, скрывая Храм от глаз.

Странник

До конца действия заклятья для заклинателя не существует расстояний. В пределах иллюзии он может мгновенно переноситься с места на место, даже не тратя на это действие. Заклинатель не может покинуть время или посетить другие миры, но в нашей реальности он способен мгновенно посетить любое место.

Требует Знания Времени и Пространства: 16

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: кольцо

Время сотворения: 12 часов

Длительность: 3 дня

Приготовления: заклинатель зажигает на алтаре две свечи и окуривает Храм ладаном. Между свечами он помещает двенадцатигранник, а на полу рисует гексаграмму. По её центру пишется ОРБИС МУНДИ и звезду окружает круг. По его границе заклинатель рисует знаки зодиака. С внешней стороны линии круга стороны света отмечаются знаками звезды, и на востоке пишется имя ГЕРМЕС ТРИСМЕГИСТ.

Воззвания и жесты: заклинатель насыпает двенадцатигранник солью. Он призывает Гермеса, прося дать ему силу ходить от зари до заката, от вечерней звезды – до рассветной, от новолуния – до полной луны. Он снимает с алтаря многогранник и закликает восток, юг, запад и север проложить для него прямые пути, куда бы он ни шел. Заклинатель кладет на пол двенадцатигранник и обходит его по часовой стрелке двенадцать раз, призывая дома зодиака даровать ему проход во все части мироздания. Затем заклинатель касается рукой с надетым кольцом двенадцатигранника.

Визуализация: заклинатель представляет, что мир вокруг распадается на множество зеркал и в каждом он видит свое отражение.

Странник Времен

Заклинатель может свободно перемещаться во времени до конца действия заклатья. Он просто заставляет время стремительно течь вперед или назад вокруг себя, совершая это одним лишь волевым усилием. За один час он заставляет смениться вокруг себя максимум тысячу лет в ту или иную сторону. Проще всего двигаться в прошлое, а вот чтобы можно было перемещаться в будущее, нужен эффект 20+. Чтобы попасть в будущее более чем на 1000 лет, нужен эффект 30+. Перемещение на 10 тысяч лет - эффект 40+ и т.д.

В прошлое попасть проще – для этого подойдет любой эффект. Как и в остальных случаях, это пошлое иллюзии, а не той эпохи, когда люди были богами. Многие утверждают, что и будущее также иллюзорно – если человечество вернет свои утраченные силы, оно опять выйдет из потока времени, а иллюзия останется, словно тень темницы.

Заклатье не позволяет перемещаться в пространстве, но заклинитель может двигаться, пока перематывает время. Если же он одновременно наложит на себя этот ритуал и заклатье Странник, то он может свободно перемещаться во времени и пространстве.

Требует Знания Времени и Пространства: 17

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: кольцо

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: двенадцать пентагонов рисуется на полу магического круга, со всех сторон алтаря. В каждом пишутся слова ГЕРМЕС, ХРОНОС, АНТРОПОС. Также рисуется треугольник со словом Тетраграматон в центре. Храм окуривается ладаном и на алтарь насыпается белый песок.

Воззвания и жесты: заклинитель призывает Гермеса, прося указать ему путь сквозь воды времени. Он заклиняет Вечность и всех богов времени дать ему силу пройти тропой бесконечности. Горстка песка бросается в треугольник и все пентагоны. Заклинитель просит Хроноса вручить ему вожжи от колесницы времени. Наконец он взывает к собственной божественности, приказывая иллюзии отступить перед его волей.

Визуализация: заклинитель представляет, как все пентагоны отделяются от пола, собираясь в единый двенадцатигранник из густой темноты, окружая его и превращая в силуэт, сотканный из темноты.

Искатель

Заклинитель находит предмет, место или человека в пределах реальности. Эта сила не позволяет находить то, что скрыто в другом времени или в иных мирах. Для поиска необходимо знать имя или название искомого и его внешний вид – заклинитель не может отыскать то, что никогда прежде не видел. При успехе заклинания он видит местоположение цели и интуитивно понимает, как туда добраться.

Требует Знания Времени и Пространства: 20

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 1 поиск

Приготовление: двенадцатигранник помещается на алтарь и на каждой его грани пишется название цели. Воскуриваются благовония и шесть свечей зажигаются по границе магического круга. На полу рисуется гексаграмма, и в её центре – знак Тота.

Воззвания и жесты: заклинатель берет в руки двенадцатигранник и призывает Тота, владыку Герополя. Он обходит звезду по часовой стрелке, прося бога с головой ибиса даровать ему свою мудрость. С юга от гексаграммы заклинатель поднимает чашу и двенадцатигранник и произносит название цели, после чего помещает двенадцатигранник в чашу. Властью Тота он приказывает скрытому проявить себя на всех четырех сторонах света. Если заклятье удалось, наступит видение, указывающее местоположение цели.

Визуализация: заклинатель представляет, как тьма заполняет чашу, вытекая из двенадцатигранника, и в той тьме возникает отдаленный образ цели.

Истинный Взор

Заклинатель выбирает события и может увидеть его предпосылки до самых глубинных причин, дальние последствия и детальное описание. Это событие может происходить как сейчас, так и в прошлом или будущем. Например, он может спросить о запланированном убийстве и увидеть, к чему оно приведет, узнать, как утонул Титаник, к чему приведет развитие компьютерного программирования, или какие последствия будет иметь для человека такая мелочь, как купленная пачка сигарет. Любое событие, которое он может вообразить, имеющее шанс случиться, всегда содержит корни и последствия, и это заклятье дает понимания всех их деталей. Однако события, корни или последствия, уходящие более чем на 100 лет в прошлое или будущее, требует эффекта 20+, уходящие более чем на 1000 лет – эффекта 30+ и т.д.

Требует Знания Времени и Пространства: 22

Отнимает выносливость: 30

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 1 час

Длительность: 1 событие

Приготовление: заклинатель окуривает Храм сандаловым деревом и зажигает на алтаре свечу. Он помещает на алтарь двенадцатигранник рядом с каким-то предметом, символизирующим событие. Сам предмет не обязан быть связан с событием или присутствовать при нем, а скорее символически отражать его природу. Чашу наполняют родниковой водой, а на полу чертится пентаграмма со знаком Тота посередине.

Воззвания и жесты: заклинатель окунает пальцы в воду и касается век, носа, губ и ушей. Он призывает Тота, прося показать ему истину, вечную истину, что не утаят не водовороты времени, не стены пространства. Чаша опускается в центр пентаграммы и заклинатель обращается к северу, востоку, югу и западу, приказывая всем младшим силам не осквернять своим касанием видение. Затем он опускается на пол возле чаши, вглядываясь в неё.

Визуализация: заклинатель представляет, как вода в чаше становится золотого цвета и начинает сиять.

Память Вещей

Пока заклятье действует, заклинатель видит будущее и прошлое любой вещи, которой коснется. Все важные события от создания до разрушения отражаются в форме видений. Чтобы видеть будущее или прошлое более чем на 100 лет, необходим эффект 20+. В данном случае его достаточно для любых последующих интервалов времени.

Требует Знания Времени и Пространства: 25

Отнимает выносливость: 40

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 4 часа

Длительность: 30 минут

Приготовление: заклинатель ставит на алтарь пять белых свечей и окуривает Храм сандаловым деревом. С помощью белого песка он чертит на полу двенадцать пентагонов, и в каждом углу пентагона рисует знак зодиака, покровительствующего сегодняшней дате. На алтаре между свечами песком выкладываются символы восьми планет, а символ Меркурия – в самом центре алтаря. Заклинатель рисует большой круг вокруг алтаря и пентагонов и вдоль его линии пишет ХРОНОСТРИСМЕГИСТ, вставляя между словами знак звезды.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Хроноса, проводя рукой над всеми пятью свечами, а в левой руке держа чашу. Затем он проливает воду на знак Меркурия, прося Хроноса и Гермеса дать ему взор, что не видит преград и открыть память всего, чего коснется его рука.

Визуализация: заклинатель представляет, как его руки начинают сиять голубым огнем.

Истинный Странник

Заклинатель свободно перемещается в пространстве и времени до конца ритуала, а также может покинуть иллюзию и войти в иные миры. Он больше не заставляет время стремительно течь вперед или назад вокруг себя, а просто в любой момент может перенестись в любое место и любое время. Ограничения на защищенные места, вроде Вихря, Ачлис, дворцы могущественных существ и Цитадель остаются в силе, хотя никто не мешает заклинателю оказаться там, где начинается проход, ведущий в их сторону. Тем не менее, ему нужен эффект 20+, чтобы заклятье действовало в иллюзии и 30+, чтобы перемещаться за пределы нашего мира.

Требует Знания Времени и Пространства: 30

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 1 день

Длительность: 3 дня

Приготовление: заклинатель ставит на алтарь семь белых свечей и между ними – двенадцатигранник. Храм окуривается смесью благовоний. На полу рисуется квадрат, в нем – пентаграмма, а в её центре круг. Туда помещается масляная лампа. Внутри квадрата у каждой линии заклинатель пишет свое Рен, а снаружи – 777. Вдоль круга чертятся знаки зодиака, а на вершинах пентаграммы имена сил, защищающих и указывающих путь: ГЕРМЕС, ТОТ, ХРОНОС, ЛОГОС и АНУБИС.

Воззвания и жесты: заклинатель призывает Гермеса, прося дать ему силу ходить от зари до заката, от вечерней звезды – до рассветной, от

новолуния – до полной луны. Он зовет Хроноса, прося пропустить его сквозь реку времени, провести водами вечности, указать истинный путь. Затем заклинатель поднимает жезл, взывая к собственной божественности и приказывая стенам иллюзии рухнуть. Он обходит алтарь двенадцать раз, призывая силу домов зодиака, а потом берет в руки двенадцатигранник, приказывая вечности наступить.

Визуализация: заклинатель представляет, как двенадцатигранник превращается в огромную темную фигуру, поглощающую весь мир.

Святылище

Заклинатель создает место за пределами пространства и времени. Это материальное место за гранью иллюзии, существующее до конца действия заклатья, небольшое убежище. В него можно войти из постоянного или временного Храма одним волевым усилием и находиться там сколько угодно, вне времени. Вернуться можно в любое место иллюзии и в любое время. Ни один враг, даже Ангелы Смерти и Архонты, не сумеют проникнуть вовнутрь, но святылище по размеру не больше маленькой комнаты пять на пять метров. Туда нельзя привести никого постороннего. Благодаря отсутствию времени, находящийся внутри не стареет, не голодает и не устает, и заклинатель, ушедший туда насовсем, может жить вечно. Все процессы, кроме восстановления тела при лечении, останавливаются внутри.

Требует Знания Времени и Пространства: 35

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: жезл и корона

Время сотворения: 1 день

Длительность: 7 перемещений в святылище

Приготовление: заклинатель чертит на полу кабалистический крест и пишет имена Архонтов и Ангелов Смерти квадратом вокруг него. Слева от креста рисуется девятиконечная звезда, с именами Астрота, Белиала и Шайтана внутри. Справа от креста рисуется равносторонний треугольник, а внутри его пишутся имена: Яхве, Адонай, Саваоф и Тетраграмматон. С внешней стороны магического круга рисуются символы знаков зодиака, а с внутренней – символы девяти планет. На алтарь помещается двенадцатигранник, а вокруг него рисуется пентаграмма и пять свечей зажигаются на её вершинах.

Воззвания и жесты: заклинатель надевает корону и изгоняет знаки зодиака и власть планет, Архонтов и их слуг, Ангелов Смерти и их слуг, всех служителей Астарота, всех рабов Демиурга. Он берет двенадцатигранник, призывая Гермеса, хранителя мудрости, хранителя тайн, что укрывает тенью от ищущего взора. Жезлом заклинатель пишет в воздухе свое имя Рен и приказывает «Я созидаю место из пустоты, я созидаю место вне времени, я созидаю место вне расстояния, я созидаю место, куда не войдут врага мои, и я – ключ к этому месту». Отныне сосредоточившись на своем Рен, он может мгновенно перенестись в святылище и сделать так семь раз, прежде чем ему придется вновь создавать святылище с помощью ритуала.

Визуализация: заклинатель представляет, как двенадцатигранник сияет ярким светом.

Глаза Тота

Заклинатель находит предмет, место или существо в пределах иллюзии, в иных мирах и временах. Кроме защищенных мест и сильнейших

существ, перечисляемых ранее, все прочее открыто его поиску, хоть в нашем мире, хоть в Метрополисе или Инферно.

Для поиска необходимо знать имя или название искомого и его внешний вид – заклинатель не может отыскать то, что никогда прежде не видел. При успехе заклинания он видит местоположение цели и интуитивно понимает, как туда добраться.

Требует Знания Времени и Пространства: 40

Отнимает выносливость: 50

Инструменты магии: чаша

Время сотворения: 1 день

Длительность: 1 поиск

Приготовление: заклинатель ставит на алтарь двенадцатигранник и на каждой грани пишет название того, что ищет. Храм окуривается ладаном и семь восковых свечей зажигаются по краям магического круга. Заклинатель рисует квадрат, разделенный на восемь треугольников. В четырех из них рисуется звезда, еще в четырех – знаки Сатурна, Юпитера, Меркурия и Солнца. Вдоль линий квадрата пишутся слова ИНФЕРНО, МЕТРОПОЛИС, ИЛЛЮЗИЯ, ЭЛИЗИУМ, а в самом центре, где сходятся треугольники – знак Тота.

Воззвания и жесты: заклинатель берет двенадцатигранник и призывает Гермеса и Малькут, Тота и Логоса, Хроноса и Ачлис. Он приказывает открыться всем сторонам света, вратам иллюзии, глазам богов и всем эпохам и временам. Заклинатель вступает в квадрат, призывая силу Меркурия, Сатурна, Юпитера и Солнца дать ему ответ властью всезнающего Тота.

Визуализация: заклинатель представляет, как искомый объект, место или существо парит во тьме, приближаясь.

Смерть Времени

Заклинатель создает в нашей реальности территорию, неподвластную времени. Все, находящееся там, не портится и не стареет, и таких территорий можно создать сколько угодно. Однако каждое успешное проведение ритуала привлекает стражей иллюзии и слуги Архонтов сделают все, чтобы уничтожить заклинателя и восстановить порядок. Хотя само по себе это место существует даже после возможной смерти заклинателя, сильнейшие из потусторонних существ могут вернуть его под власть времени – но не при живом создателе. Сама территория занимает объем десять кубических метров.

Требует Знания Времени и Пространства: 45

Отнимает выносливость: 80

Инструменты магии: жезл и кольцо

Время сотворения: 3 дня

Длительность: неограниченная

Приготовление: заклинатель очищает выбранное место в течение одного дня. Он чертит пентаграммы, чтобы оградить его от зла и окуривает ладаном из различных трав. На второй день заклинатель читает заклинания, изгоняющие стражей иллюзии. Кабалистический крест рисуется в центре и вокруг него квадратом пишутся имена Архонтов и Ангелов Смерти. Слева от креста рисуется девятиконечная звезда, с именами Астрота, Белиала и Шайтана внутри. Справа от креста рисуется равносторонний треугольник, а внутри его пишутся имена: Яхве, Адонай, Саваоф и Тетраграмматон. С внешней стороны

магического круга рисуются символы знаков зодиака, а с внутренней – символы девяти планет.

На третий день заклинатель возводит временный Храм, рисует треугольник и пишут внутри ХРОНОС.

Воззвания и жесты: заклинатель кладет на алтарь двенадцатигранник, призывая Хроноса и приказывая его власти разрушить стены иллюзии, изгоняет знаки зодиака и власть планет, Архонтов и их слуг, Ангелов Смерти и их слуг, всех служителей Астарота, всех рабов Демиурга. Заклинатель призывает свою божественную силу, повелевая Вечности прийти в это место и пребывать отныне и вовек.

Визуализация: заклинатель представляет, как двенадцатигранник источает тьму, укрывающую все территорию.

Советы мастеру

Заклинатели обладают значительными преимуществами перед обычными архетипами, но они имеют и существенные недостатки. Следует обсудить их с игроками, чтобы те не чувствовали себя разочарованными.

Во-первых, заклинателю нужно намного больше опыта, чтобы развить свои способности. Персонажи, тратящие весь получаемый опыт на Знания и заклятья, могут заметить, что на все остальное им просто не хватает. Это балансирует возможности развитых заклинателей, способных играть с законами иллюзии. Кроме того, следует помнить, что Знания и заклятья связаны с Эго – чтобы развивать их выше этой характеристики, придется платить по 3 очка за единицу, как и при прочих навыках. В свою очередь, повышать характеристики выше 18 можно лишь по той же утроенной цене – таким образом, высоких значений достичь весьма трудно. Разумнее использовать усиление ритуала с помощью эзотерических навыков (таких как Окультизм или Астрология) и тщательную подготовку, также дающую бонус.

Во-вторых, заклинателю нужно обладать необходимым для заклятья объемом выносливости, иначе он просто не сможет колдовать.

В-третьих, магия требует времени – если заклинатель не успел подготовиться и провести ритуал, то его способности во многом бесполезны. Исключением являются Знания, дающие свой бонус в любой ситуации.

В-четвертых, мастер вправе ограничивать выбор игрока, который развивает одно лишь Знание или сильнейшие заклятья. Невозможно продвинуться в понимании, не проходя этапы колдовства постепенно – если заклинатель не изучал временное превращение, откуда ему научиться постоянному? Идеально, если игрок вложит хотя бы единицу в каждое заклятье, которое позволено его Знанием – без этого мастер может запретить поднимать Знание.

Наконец, никто не мешает изучать все знания, но для этого необходимо правильно описывать взгляд на мироздание такого заклинателя. Член культа, убивающего своих жертв на пике страсти (Смерть и Страсть) или считающий, что настоящее удовольствие возможно лишь во сне (Страсть и Смерть), приверженец теории, что сон – малая смерть (Сон и Смерть), или спятивший астрофизик (Безумие и Время и Пространство) – вот примеры таких персонажей. Соединяйте теории в одно целое, создавая интересные и убедительные комбинации – магия это не просто набор заклинаний, а определенный взгляд на мир.

Оккультные Науки

Согласно старой иудейской легенде, врата Эдема охраняет ангел с пламенным мечом. И сразу после Грехопадения этот ангел заговорил с Адамом.

- Ведомы мне семь Ключей, - изрек ангел. - То Ключи к сердцу Господа моего и твоего.

- Скажи мне, что это за Ключи, - попросил Адам, - дабы мог я отыскать их и вернуться в Сад, откуда нас изгнали.

- Первый Ключ - то Каббала, что дана будет Сынам Израиля через бесчисленные дни, дабы нашли они путь к служителям Господа. Второй Ключ - Аль Хеми, и отдан он будет в земли Египта, обучив живущих там знанию элементов. Третий Ключ начертан среди звезд и вижу я, что будет возведен великий город Вавилон, откуда выйдут мудрецы, читающее грядущее и душу мира. Четвертому Ключу имя Эллас, и сокрыт он в числах, что отворяют все врата понимания. Пятый Ключ - Ключ знаков и тайного учения, что открывает путь к сердцам прочих людей. Шестой будет зваться Таро, тропой странника, которая приведет к вратам собственного сердца. Даны те Ключи будут, чтобы очистились вы от греха и плод Древа Познания перестал быть проклятием, а стал источником мудрости.

Адам внимательно слушал, но после спросил.

- Шесть Ключей назвал ты, но где же седьмой?

- Нет у этого ключа имени, ибо ты сам должен создать его. Это Ключ падших и изгнанников, Ключ слабых, что обретут силу.

И Адам ушел со спокойным сердцем, зная, что рано или поздно род его отыщет все эти Ключи.

Есть семь оккультных наук: Каббала, алхимия, астрология, нумерология, символизм, Таро и Вуду. Иногда их называют Ключами, способными уничтожить иллюзию. Все прошлые эпохи человечество знало лишь шесть Ключей, дающих силу, но не способных свергнуть Демиурга. Когда сила Демиурга начала иссякать, к оккультным наукам прибавилось Вуду. Оно отличалось от прочих Ключей, но одновременно и дополняло их. Используя иудейскую точность, африканскую культуру, христианский мистицизм и собственную прагматичность, эта гаитянская религия рабов превратилось в настоящее тайное знание, связанное со Смертью и Страстью.

И тот, кто в одной руке держит все Ключи, отворит врата темницы. Не устоит перед ним Господь, и тень Его, обитающая в Бездне, и все силы земные и небесные.

Так начертано на черной каменной плите Гермесом Трисмегистом. Эту табличку нашли в Рас Шамре, но она пропала таинственным образом в восьмидесятых годах. Там было сказано, что Господь когда-то имел человеческую форму, прежде чем воздвиг иллюзию - и вновь обретет её, когда она падет. Астарот, тень Создателя, также упомянут Гермесом, как ненавидящий Бога, и при этом борющийся против возвышения человечества. Астарот ведет с Небесами вечную войну, но если падет Демиург, то падет и Князь Тьмы, вновь став человеком, как в незапамятные времена.

Эти семь Ключей - тайна, которую многие ошибочно путают с тенью истинных знаний. У персонажей могут быть такие навыки, как Астрология или Нумерология, но они не содержат в себе истинной силы. С их помощью можно усиливать заклятья, но они работают в рамках

иллюзии, а Ключи открывают путь за её пределы. Чтобы не путать, эти семь оккультных наук называются Тайными Знаниями. Например, Тайное Знание: Астрология не применяется для усиления ритуалов или составления предположительного прогноза в отличие от обычной Астрологии – она работает с самой сутью звезд, видя в них один из замков на тюремной двери. Все эти навыки связаны с Эго, поскольку ими движет человеческая воля. Чтобы овладеть Ключами, не обязательно быть заклинателем – хотя чаще остальные просто не знают про их существование.

Стражи иллюзии всегда пытаются уничтожить владеющих Тайным Знанием. В шестнадцатом и семнадцатом веке, когда практиков этих наук стало слишком много, Архонты и их слуги устроили охоту на ведьм, уничтожая настоящих заклинателей вперемишку с невинными людьми. Книги сжигались вместе с теми, кто их читал, но ничто не могло остановить стремление людей вернуть то, что принадлежит им по праву. Тюремщики извращали религии, созданные Пробужденными, чтобы сделать их рабскими оковами, истребляли любое вольнодумство, насаждали политические режимы, ненавидящие поиск ответов. Сейчас, когда удержать руками смертных оккультные науки уже маловероятно, Архонты и Ангелы Смерти посылают своих сверхъестественных слуг напрямую уничтожать тех, кто приближается к овладению всеми Ключами.

Тайное Знание: Кабалистика

Каббала – иудейское учение, посвященное служителям Демиурга и их иерархии. Оно учит, что Аи Соф (Демиург), создал десять Сефирот (Архонтов), и как Малькут затем сотворил иллюзию, заточив человечество. Кабалистика применяется для того, чтобы узнать о слугах Демиурга и обеспечить защиту от них. По этой причине оккультисты учат это Тайное Знание первым – чтобы спасти себя от преследования Ликторов и Ангелов Смерти.

Но Каббала также содержит описание Демиурга. Архонты и их тени, Ангелы Смерти, отражают разум Демиурга. Все его слуги, от величайших до самых малых, содержат в себе тень теней его силы и личности. Согласно кабалистике, Демиург – человек, подобный тем Пробужденным, каким мы когда-то были. Его сила превышает всех, потому что он создал иллюзию, ослабившую нас, и разделился на составные части, став всеобъемлющим. Каббала лишена пиетета перед Богом – напротив, познавая его, оно позволяет познать человеческую природу.

История Каббалы

Кабалистика ведет свою историю из священных текстов древней Иудеи. Когда-то, еще до заточения человечества, Демиург дал это знание своим Ангелам, а они потом научили ему нескольких людей из числа израильтян.

Большая часть книг Каббалы написана уже во времена христианства – многие авторы просто переписывали древние труды вновь и вновь, привнося в них элемент новизны. Это Сериф Йетзира, написанная раввином Акиба в 160 г. н.э., Сефир Ха Зохар авторства Бен Иоша, того же года, Книга Откровений из Библии и комментарии раввина Эзры к Десяти Сефиротам, труд 13 века.

Пик распространения кабалистики приходится на 13 век. Тогда это учение заполнило Испанию, где в течение целого века смешивались

христианство, ислам и иудаизм. В те дни был написан основной текст современной Каббалы, Зохар Моисея Де Лиона.

К 1600 году кабалистика полноценно выросла в христианство, и возникло две ветви – классическая иудейская и новая, христианская. Основное отличие было в том, что иудейский вариант упирался на детальное изучение шифров, которыми был заполнен Ветхий Завет, в то время как христианская версия искала истину в учении Христа. Между течениями всегда было много споров по поводу древности и достоверности тех или иных постулатов.

В последующие века Каббала тесно переплелась с алхимией и астрологией. Вскоре она стала неотъемлемой частью оккультных наук, получив распространение среди розенкрейцеров и масонов.

Древо Жизни

Это основа Каббалы, отражающая связь между Архонтами и Ангелами Смерти. Десять его сфер называются Сефирот, между ними проложено 22 пути, объясняющие связь между отдельными Архонтами и Ангелами Смерти. Эти 10 Сефирот и 22 пути образуют 32 тропы. Проходя ими, становишься неподвластен тому или иному стражу и его слугам, и, пройдя все – освободишься от иллюзии. Таков первый Ключ – чтобы стать богом, нужно победить своих тюремщиков.

Некоторые мистики утверждают, что Каббала была передана людям по воле Демиурга, потому что она может освободить его из теперешнего разделенного состояния. Он заточил себя, разделившись между 32 тропами – ранее это давало силы, но теперь стало его темницей.

Разрушив 32 тропы, можно уничтожить всех Архонтов и Ангелов Смерти, и тогда Демиург вновь обретет целостность и человеческое подобие.

Четыре мира

Вселенная в кабалистике существует на четырех планах бытия: Ацилут, Бриа, Йецира и Ассия.

Ацилут – Метрополис, первоисток всех прочих миров. Бриа – царство Архонтов, самая важная часть темницы. Йецира – Инферно, тень Бриа, место, где человек утрачивает воспоминания. Ассия – иллюзия, наша реальность.

Практическая кабалистика

Последователь этой науки пытается освободить себя от иллюзии и её стражей через понимание их природы. Для этого нужно пройти 32 тропы, что не так уж просто. У каждой тропы – свой страж, и необходимо понять те аспекты бытия, что символически связаны с его природой. Когда заклинатель проходит тропу, её страж больше не видит его при встрече. Если заклинатель призывает его магией, то страж не навредит ему, даже если ритуал пойдет не так. Тот, кто пройдет 32 тропы, станет неподвластен всем тюремщикам и может ступить на тайную, 33 невидимую тропу. Завершив её, кабалист будет защищен от силы самого Демиурга и сокрушит иллюзию.

Тропы не так легко пройти. Нужно изучать их символизм, сталкиваясь со стражами за пределами иллюзии. Мистик должен понять, каков этот страж, кто ему служит, пережить встречу с каждым из его слуг и достигнуть понимания всех вещей, которые связаны со стражем символически. Только тогда мастер может разрешить ему считать эту тропу пройденной. На самом деле прохождение одной тропы способно занять целое приключение или даже хронику – мастеру не следует

поощрять легкое прохождение троп. Только в полной мере уяснив роль стража, практикующий кабалистику станет неподвластным ему. Кабалист начинает с самой последней, 32 тропы, где должен познать слабейших рабов Ликторов, Слуг Человеческих. Он идет дальше и дальше, тропу за тропой, преодолевая Ликторов и Расчленителей, Нефаритов и Легионеров. После 22 троп он встречается с Сефирот, начиная с Малькут. Изучая Архонтов и отражающих их Ангелов Смерти, кабалист постепенно понимает все больше и больше о Демиурге. Завершив 32 тропы, он восходит на 33 невидимую, чтобы познать Создателя и стать ему неподвластным.

Эти тропы весьма тернисты. Мало кто может пройти больше чем несколько низших, прежде чем тюремщики обеспокоятся. Слуги Демиурга не будут ждать, пока утратят власть над мистиком, и попытаются уничтожить его намного раньше. Никогда не стоит переоценивать свои силы – став незримым для служителя Архонта или Ангела Смерти, еще не становишься сильнее его повелителей.

Практику важно знать, кто уже не имеет над ним власти, а кого следует пока избегать.

Ниже перечислены тропы, их стражи и символы, связанные с ними.

Тропа	Символ или знак иудейского алфавита	Страж	Нужно познать и подчинить
0	Аи Соф	Демиург-Астарот	Пробуждение
1	Замкнутый круг	Кетер-Тамиэль	Корона, власть подчинять других
2	Зодиак	Чокма-Чагидиэль	Отцовство, мудрость
3	Сатурн	Бина-Сатариэль	Материнство, понимание, интеллект
4	Юпитер	Чесед-Гамичикот	Сострадание, милосердие, любовь
5	Марс	Гебура-Голаб	Правосудие, силу
6	Солнце	Тифарет-Тогарини	Победа, достижение
7	Венера	Нетзач-Хаперсерап	Дружба, красота, душа
8	Меркурий	Ход-Самаэль	Наказание
9	Луна	Йесод-Гамалиэль	Основы мироздания
10	Стихии	Малькут-Нахемот	Мир, мятежность
11	Алеф	Черный Мессия	Божественное безумие, преодоление всех рубежей
12	Бет	Птицы Гермеса – Сыны	Магическая воля, творческие

		Цитадели	знания
13	Гимел	Девственный Оракул Тифарета	Интуиция, девственная мудрость, основы доверия
14	Далет	Сыновья Бина - Кровавые Ангелы Сатаризэля	Женственность и сексуальность
15	Хи	Драконы Кетер - Просвещенные Ликторы	Мужское господство, воля и агрессивная сексуальность
16	Воу	Ликторы	Структура иллюзии
17	Заин	Возлюбленные Смерти - Дочери Демиурга	Единство противоположно стей, любовь и красота
18	Хет	Ангелы Самаэля	Победа и господство, радость наслаждения и животной дикости
19	Тет	Отшельники Рас-Шарима - Гурии	Равновесие, самоконтроль, смирение
20	Йод	Серафимы	Утраченная красота, бывшее величие, позор
21	Каф	Величественные Стражи Света	Демоническая привлекательнос ть, холод и совершенство
22	Ламед	Дети Шивы - Девственницы Гамалиэля	Сексуальность как бегство из темницы
23	Мем	Придворные Гебура - Нефариты	Сострадание без понимания, боль, пытки
24	Нун	Расчленители	Смерть, забытие, перемены
25	Самех	Палачи Гебура - Исказители	Возрождение, стремление начинать все заново
26	Аин	Легионеры Антихриста	Безрассудство, коварство, амбиции
27	Пе	Черная Стража	Война,

		- Легионеры Смерти	разрушение, тяга к насилию
28	Цади	Охотники Снов Гебура	Сон как бегство из темницы
29	Коф	Каират	Безумие как бегство из темницы
30	Реш	Служители	Покорность величию и чужой власти
31	Шин	Протоликторы	Покорность судьбе
32	Тав	Слуги Человеческие	Мир как темница

Знания кабалиста

Каббала – тот Ключ, что дает знания о природе иллюзии и служителях Демиурга. Кабалисты обычно знают имена куда большего числа демонов и ангелов, чем обычный заклинатель. Они изучают иерархии Ликторов и ряды Легионов Проклятых. Кроме того, кабалист в ходе своего поиска неизбежно изучает навык Языки: иврит. Значение этого навыка автоматически составляет половину от навыка Тайное Знание: Кабалистика, хотя персонаж может и повышать его за опыт.

Тайное Знание дает возможность пройти тропами. Чем более оно высоко, тем дальше может пройти оккультист, но этот навык не отражает то, сколько троп он уже прошел. Можно обладать Тайным Знанием 40 и при этом не преодолеть ни одной тропы. Прохождение троп не зависит от навыка, это лишь возможность их прохождения, а не гарантия того, что кабалист одолеет стражей. Все прохождения троп должны происходить исключительно в ходе игры, а не в интервалах между приключениями и опираться на отыгрыш и духовный поиск персонажа. Естественно, все тропы нужно проходить последовательно, от 32 до 0.

Тайное Знание: Кабалистика 1-9

Можно изучать тексты в поисках ответов. Практик знает о Древе Жизни, четырех мирах и 32 тропах, но не понимает, как можно пройти той или иной тропой. Он изучил историю Каббалы и понимает, что она связана с прочими оккультными науками.

Тайное Знание: Кабалистика 10-19

Можно приступить к духовному поиску. Кабалист имеет потенциал вступить на тропы с 32 до 20. Он понимает связь между Богом и человеком, знает о Метрополисе, Инферно и иных мирах.

Тайное Знание: Кабалистика 20-29

Оккультист может достигнуть 11 тропы. Он знает, что люди находятся в заточении, и Древо Жизни содержит описание стражей и тюремщиков. Иллюзия и человек тесно связаны, и работая с символами, можно менять те или иные законы нашей темницы.

Тайное Знание: Кабалистика 30-39

Оккультист готов пройти последние десять троп, связанные с Сефирот. Он знает о владениях Архонтов и Ангелов Смерти, про исчезновение Демиурга и то, что иллюзия готова рухнуть. Мистик также знает, что

четырех Архонтов больше нет и что Инферно опустело. Также он понимает, что Каббала – один из семи Ключей.

Тайное Знание: Кабалистика 40+

Кабалист способен вступить на 33 невидимую тропу. Он знает, что Астарот – Тень Бога, что когда-то Демиург был человеком, и даже слышал несколько теорий, объясняющих его исчезновение.

Тайное Знание: Алхимия

Из алхимии выросла современная химия – эта наука всегда соединяла два берега. Частично магия, частично точная дисциплина, алхимия стремилась к изменению. От самого простого – превращения свинца в золото, до создания веществ, которые не могут существовать в нашей реальности – и своим присутствием разрушат иллюзию.

Наша реальность создана из базовых элементов, но они лишь тень истинной материи. Мир, каким он был до заточения, создан из веществ, отвергающих само понятие вещества – частично мысль, частично энергия, одушевленно-неодушевленная стихия. Метрополис создан из этого вещества – вечный город, протянувшейся через бесконечность. Но алхимику недостаточно просто принести это вещество из другого мира, ведь оно тогда попадет под ограничение иллюзии. Нет, ему нужно взять часть наших веществ и обратить их в истинную материю, которая разрушит иллюзию. В этом заключается Магnum Опус, Великий Труд, описанный в старинных текстах.

Алхимик – всегда мистик. Его тело и душа – такие же ингредиенты, как и вещества иллюзии. Меняя себя, алхимик изменяет связь между человеческой природой и иллюзией, продлевая себе жизнь или изменяя психический баланс.

История алхимии

Традиционно считается, что алхимия возникла в Хеме, в Древнем Египте. Отсюда и название Аль Хеми, наука Хема. Но по-настоящему расцвет этого знания пришелся на период с 13-го по 18-ый века. Одним из первых практиков был Раймонд Луллий, весьма яркая личность своего времени, монах, сердцеед, путешественник и торговец, посетивший земли Северной Африки. После своего возвращения он жил в Англии, под личной защитой короля Эдуарда Второго. Во дворце он занимался изготовлением Философского Камня, называя его важной ступенью на пути к завершению Магnum Опус. Именно он первым описал весь алхимический процесс, положив начало изучению этого раздела оккультных наук. В последующие века в алхимию немалый вклад внесли Роджер Бекон, Николас Фламмель и Бернард де Тревизо. В 16 веке алхимия стала приобретать научные черты. Величайший медик того времени, Парацельс, активно использовал её в своих медицинских исследованиях. Он первым пришел к выводу, что элементы иллюзии могут быть подвергнуты расщеплению и очищению до той стадии, когда перейдут в свою противоположность – в истинную материю. Врач создавал некоторые подобные образцы, но они, к сожалению, не продержались достаточно долго и были вытеснены из нашей реальности.

В следующие года алхимия все теснее превращалась в способ выплавки и производства новых сплавов и соединений. Лишенная мистицизма и поиска Магnum Опус, из её чрева вышла химия. Алхимики, создававшие истинные элементы, порождали червоточины – слугам иллюзии приходилось выбрасывать эту материю прочь, и на месте её создания

оставался разрыв реальности. Многие врата за пределы нашего мира, существующие повсеместно, на самом деле созданы в результате таких экспериментов. Тем не менее, алхимики овладевали лишь одним из Ключей, а не семью, и поэтому могли разрушить лишь малую часть иллюзии, но не всю её.

Основы алхимии

Три основных реагента алхимических процессов – сера, различные соли и ртуть. У каждого из них есть как практическое, так и символическое применение. В прошлом алхимики выяснили, что именно эти элементы создают связь между человеком и мертвой материей, необходимую для создания Философского Камня.

Также применяются различные металлы, символически связанные с планетами-покровителями и различными аспектами человеческого тела.

Вещество	Планета	Часть тела
Соли	Земля	Смертное тело
Сера	Нептун	Оковы иллюзии
Свинец	Сатурн	Инстинкты
Олово	Юпитер	Бессознательное
Медь	Венера	Чувства и эмоции
Железо	Марс	Воля
Ртуть	Меркурий	Жизненная сила
Серебро	Луна	Разум
Золото	Солнце	Пробужденная частица

Эти элементы лежат в основе иллюзии, из них строиться наша реальность. Превращая их, можно сделать нечто противоположное – истинную материю, или же изменить психический баланс.

Для трансмутации алхимик применяет магию – обычный химический процесс не способен сделать вещества чем-то иным. Эта магия подобна Знаниям, но опирается на манипулирование законами иллюзии, поиск в них лазеек. Вместо отдельных заклятий, алхимик использует значение своего Тайного Знания: Алхимия для проверки успешности трансмутации. Создавая противоречие в законах иллюзии, алхимик создает ситуацию, где они не действуют, и пытается завершить Великий Труд.

Алхимик всегда проводит свои трансмутации под определенными астрологическими сочетаниями, выбирает место, где иллюзия слаба. Именно там он возводит свою лабораторию и собирает элементы, отмеченные силой из-за пределов мира. Алхимику часто необходимо отыскать элементы из иных миров – они утрачивают часть своей силы, когда их приносят в иллюзию, но все равно позволяют создать из себя истинную материю. Это может быть каменная крошка Цитадели Демиурга, угли Инферно, соль из побережий Ачлис или кристаллы со стен Лабиринта. Эти субстанции могут иметь и совершенно непредсказуемые способности, давая алхимикам возможность совершать новые, еще более смелые эксперименты.

Алхимия души

Заклинатель использует свою тело и душу в ходе эксперимента. Он создает связь между собой, иллюзией, и различными ингредиентами, символически превращая тело и душу в алхимические тигли. Благодаря этому алхимик может очистить себя от веществ, удерживающих его баланс на текущем уровне и в значительной мере изменить его. Он также может удалить из тела вещества, ответственные за старение, и продлить себе жизнь. Многие алхимики верят, что так можно создать эликсир бессмертия, но на самом деле алхимия лишь замедляет старение, а не устраняет его целиком. Еще в старину верили, что на психическое состояние человека влияют те или иные вещества в теле. Алхимик может усилить их концентрацию, тем самым понизив психический баланс, или напротив, очиститься от них. Для того чтобы повысить баланс, изначально нужно провести трансмутацию свинца в золото, для понижения – наоборот. Затем алхимик вводит в свое тело малую дозу этого трансмутировавшего вещества как реагент и добавляет еще несколько реагентов из-за пределов нашего мира. Эти реагенты можно заменить искусственно созданными частицами истинной материи, которую также нужно ввести в тело. Однако для её изготовления чаще всего придется собирать вещества из Инферно, разрушенных Небес, пыточных залов Метрополиса и берегов Ачлис. Процесс приготовления занимает от 1 до 3 лет в зависимости от того, ищет ли алхимик реагенты или пытается создать их сам – последнее всего более длительный процесс. Под конец он проходит проверку Тайного Знания: Алхимия и изменяет баланс на значение своего Эго + эффект проверки, но не более чем на +50 или -50 от предыдущего значения. Естественно, никто не мешает алхимику повторять это очищения до тех пор, пока баланс не достигнет нужных значений, однако за один раз невозможно произвести больше одной дозы трансмутагена. Для дальнейших изменений все придется совершать заново. Стражи иллюзии и опасности сбора ингредиентов в иных мирах останавливают многих алхимиков, приближающихся подобным способом к Пробуждению. Для замедления старения требуется более сложный процесс. Чтобы очистить тело от веществ, обеспечивающих энтропию, нужны ингредиенты целиком из иных миров, которые нельзя синтезировать искусственно. Проблема в том, что многие из них просто не могут надолго задерживаться в нашем мире и у алхимика будет крайне мало времени на трансмутацию. Алхимику придется в течение года иметь доступ к иным мирам, чтобы каждый день проводить короткую трансмутацию, употребляя ежедневно полученный эликсир. Затем совершается проверка навыка Тайное Знание: Алхимия, и если она успешна, то отныне алхимик будет стареть намного медленнее. За четыре года он постареет на год, что позволяет ему жить куда дольше обычного человека. Эффект замедленного старения сохраняется до самой смерти.

Магнум Опус

Великий Труд, истинная цель алхимии, лежит превыше собственного Пробуждения. Он разрушает иллюзию, подменяя её материю настоящей реальностью. Для его завершения нужен Философский Камень – реагент, что изменяет свойства любых материалов иллюзии, давая им новые, непредсказуемые свойства.

Для его создания нужно соединить серу, соли и ртуть с веществами Незримых Миров – так алхимики называют иные реальности.

Необходимо взять по веществу от всех основных реальностей и провести трансмутацию за пределами иллюзии.

Некоторые алхимики создавали Философский Камень на короткое время – иллюзия отторгала его. Однако и этого хватало, чтобы сделать небольшие участки нашей реальности воротами в иные миры. Тот, кто овладеет всеми Ключами, сможет создать стабильный Философский Камень – чье присутствие в нашем мире запустит цепную реакцию, разрушающую иллюзию целиком и Пробуждающую все человечество.

Знание алхимика

Поскольку алхимия тесно связана с химией, персонаж автоматически получает значение навыка Естественные Науки: химия, равный половине от Тайного Знания: Алхимия, хотя может и повышать его за опыт.

Тайное Знание: Алхимия 1-9

Алхимик знает символику своего ремесла и основные свойства элементов. Он понимает, что между телом человека, веществами, созвездиями и планетами есть тесная связь. Он может проводить простые трансмутации, создавая с помощью алхимических процессов сложные сплавы и прочие вещества иллюзии. Алхимик знает, что есть вещества, которым не место в нашей реальности, с уникальными возможностями.

Тайное Знание: Алхимия 10-19

Алхимик может проводить трансмутацию одних веществ иллюзии в другие, например свинец в золото, но пока что на короткое время. Он понимает, что в человеке уживаются свет и тьма и это зависит от состава тех или иных веществ в его теле. Он понимает, что вещества иных миров отбрасывают тень, и элементы нашей реальности – лишь отражения истинной материи.

Тайное Знание: Алхимия 20-29

Алхимик может провести трансмутацию по изменению своего психического баланса. Он способен создавать искусственно материалы других миров, используя исходные частицы, но они должны быть использованы на эксперимент или будут отторгнуты со временем. Алхимик посещал другие миры и знает кое-что об их законах.

Тайное Знание: Алхимия 30-39

Алхимик может замедлить свое старение. Он может создавать с помощью частиц иных миров и искусственно созданной материи временные врата в иные реальности. Также он знает, где найти те или иные элементы Незримых Миров и неплохо ориентируется за пределами нашей реальности.

Тайное Знание: Алхимия 40+

Алхимик может создать постоянные врата, используя сочетание элементов из-за пределов реальности и искусственно созданные им уникальные вещества. Он готов приступить к поискам Философского Камня для совершения Магнум Опус.

Тайное Знание: Астрология

Астролог изучает небеса, ища там ответы о судьбе людей и завтрашнем дне. В узоре звезд, он читает будущее – потому что звезды на самом деле, лишь отблеск нашей скрытой божественности на стены иллюзии.

Малькут сотворил обличье нашего мира – то, что кажется нам безграничным космосом, лишь вечно отдаляющаяся стена. Когда мы покидаем Землю и движемся дальше, стена отодвигается, создавая все новое и новое пространство, чтобы темница была бесконечной. Зодиакальные созвездия – это комбинации кирпичей в этой стене, план Демиурга, согласно которому Малькут строил наши оковы. Если разгадать план, можно понять правила иллюзии – то, что кажется нам дальними галактиками, лишь шифр к нашему заточению. А любой шифр можно взломать.

Третий Ключ учит нас понимать законы иллюзии и обращать их себе на службу. В сочетании с остальными шестью он позволяет разбить темницу космоса, уничтожить эти оковы, вернув нам бесконечную реальность истинного мира.

История астрологии

Астрология – старейшая из оккультных наук. Она появилась вместе с первыми городами – у индейцев Майя, в Междуречье и Индии. Шумеры, майя и жители Вавилона составляли первые календари в городах, от которых сейчас остались лишь руины.

В 6 веке до н.э. шумеры превратили астрологию в точную науку – каменные таблицы, найденные в наши дни, содержат четкие указания правил вычисления звезд и предсказания значимых событий. Это знание переняли греческие и египетские жрецы. В 280 г до н.э. на Косе была основана первая греческая астрологическая академия. Вскоре это знание достигло Рима – даже римские императоры приглашали греческих астрологов для предсказания своего будущего.

Католическая церковь запретила астрологию, как и остальные оккультные науки. До эпохи Ренессанса она пребывала в подполье, и попытки Галилея и Коперника изменить это отношения закончились неудачами.

Однако последующие события нанесли сильный удар по тайному знанию, выхолостив его. Была принята гелиоцентрическая система, где в центре помещалось Солнце – тем самым от изначально тайного учения астрология стала лишь еще одной наукой, укрепляющей власть иллюзии. Это и обусловило разделение на Тайное Знание: Астрологию и обычную, доступную любому профану науку Астрологию. Последняя имела в себе изначальные корни, и заклинатели использовали её для усиления своих ритуалов – но это знание не было Ключом. Истинный Ключ оставался в древнем учении, которое в тайне продолжали практиковать те оккультисты, что понимали – Земля действительно центр этой вселенной. Вселенной, которой на самом деле нет – Механизма, созданного Демиургом.

Язык звезд

В двадцатом веке люди вышли в космос и отодвинули стены иллюзии. Механизм перестраивался, подгоняя темницу под новые рубежи – возникали новые планеты и звездные системы, новые астрономические явления. Астрология видела эти перемены и изучала их – чем больше знаний будет накоплено о работе Механизма, тем легче будет его взломать.

Основы астрологии – двенадцать домов зодиака и планеты. Когда планета находится напротив того или иного созвездия, их влияние накладывается друг на друга, усиливая те или иные процессы иллюзии. Демиург зашифровал там все тайны, которые хотел вложить в темницу,

основы жизни и эволюции тех или иных её форм (кроме человека, неподвластного эволюции), геологическую историю Земли. Там начертаны картины возможного будущего и придуманного прошлого, которое должно было скрыть наше истинное происхождение. Используя шифр звезд, можно программировать реальность как компьютер, задавая ей вопросы о заложенном алгоритме действий, которые вложил Демиург. А при знании остальных Ключей – даже взломать этот шифр и уничтожить иллюзию.

Созвездия и планеты	Влияние
Козерог	Упадок, разложение
Водолей	Творчество, начало, развеивание иллюзии
Рыбы	Очищение, истинная реальность
Овен	Связь малого и великого, неслучайные случайности
Телец	Божественная власть, сила Демиурга
Близнецы	Иллюзия, как тень реальности
Рак	Жизненная сила, развитие, природные циклы
Лев	Война, стихийные бедствия, насилие
Дева	Связь стихий, космос
Весы	Равновесие стихий, гармония мира
Скорпион	Искажение реальности, оковы иллюзии
Стрелец	Перемены, превращение
Солнце	Пробуждение, положительный баланс, победа над иллюзией
Луна	Безумие, отрицательный баланс, бегство от заточения
Меркурий	Жизненная сила, магия, связь тела и души
Венера	Чувства, сострадание, любовь, женственность
Марс	Агрессивность, борьба, победа, смелость, мужественность
Юпитер	Закон, правосудие, справедливость, традиции
Сатурн	Инстинкты, нарушение норм, безрассудство, фанатизм
Уран	Революция, творчество, гениальность
Нептун	Подсознание, подавляемые желания, сексуальность
Плутон	Коллективное бессознательное, процессы в обществе

Пророчества

Астрология весьма хороша для предсказания значимых событий, имеющих объемные последствия. Чем меньше событие, тем сложнее его предугадать. Чтобы предсказать будущее человека, нужен его

точный час рождения и то, какой узор составляли звезды и планеты в момент его первого крика.

Чтобы предсказать событие, нужно как можно больше значимых данных и дат, связанных с ним. Например, мы хотим понять роль Ватикана в будущем. Для этого берутся ключевые даты – время рождения Христа, провозглашения первого Папы, возникновение протестантизма. Все эти даты изучаются, чтобы понять, какие сочетания планет и созвездий им покровительствовали. Исходя из этого, астролог может прогнозировать, когда вновь возникнет подобное сочетание – и, поскольку Тайное Знание отличается от обычной астрологии, получить интуитивное озарение о характере этого события. Озарения может возникнуть как в форме видения, так и внезапно пришедшего в голову логического вывода.

Следует помнить, что будущее, которое описывают звезды – это будущее иллюзий. Если человек выйдет за её грань, они ничего не смогут сказать о его судьбе, вместо этого показывая то, какой была бы жизнь при пребывании в темнице.

Точность предсказания

Чем выше значение Тайного Знания: Астрология, тем точнее прогноз можно получить. Если у астролога есть все необходимые даты, он проходит проверку этого навыка и сверяется с таблицей, сравнивая эффект. Мастер интерпретирует полученное значение в более или менее точное описание того, что ждет объект предсказания.

Исторически значимые события предсказать проще всего, куда сложнее составить индивидуальный гороскоп.

Вопрос	Неточный результат	Примерный результат	Ясный результат	Детальный результат
Историческое событие	1-5	6-10	11-15	16+
Событие местного значения	1-14	15-24	25-29	30+
Личный гороскоп	10-19	20-29	30-39	40+

Знание астролога

Поскольку существует естественная связь между науками, персонаж автоматически получает значение навыка Естественные Науки: астрономия, равный половине от Тайного Знания: Астрология, хотя может и повышать его за опыт.

Тайное Знание: Астрология 1-9

Астролог знает о влиянии знаков зодиака и планет на людей и на мировые события. Он понимает принципы составления гороскопа, но пока не испытывает истинного озарения при их вычислении.

Тайное Знание: Астрология 10-19

Астролог знает, что звезды отражают законы реальности и может оставлять гороскопы с возможностью настоящего предсказания.

Тайное Знание: Астрология 20-29

Астролог знает, что есть и иные миры – и звезды содержат ключ к ним. Он начинает понимать, что наша реальность лишь одна из многих, и космос не то, чем кажется.

Тайное Знание: Астрология 30-39

Заклинатель знает, что космос – лишь оковы нашей реальности, порождение чьей-то воли, скрывающей истину. Он смотрит на астрологию, как на способ раскрыть шифр, заточивший человечество.

Тайное Знание: Астрология 40+

Астролог знает, что Бог заточил нас, и что космос – лишь иллюзия. Ему известен Малькут – тот, кто создал нашу темницу и что астрология – один из Ключей, отпирающий её. Астролог не спрашивает совета у звезд – он начинает прислушиваться к себе в поисках ответов и прочих Ключей.

Тайное Знание: Нумерология

Нумерология ищет математические основы в устройстве вселенной. Оккультная наука видит иллюзию, как сложную программу, алгоритм которой можно понять и взломать. В заточении людей, во взаимосвязи Ангелов Смерти и Архонтов, в устройстве мироздания – повсюду есть свои математические правила и законы. Внеся в них новые числа, можно изменить иллюзию – или даже развеять её целиком. Это делает нумерологию сильнейшим среди Ключей. Она не просто дает знание, а позволяет менять структуру темницы, приближая человечество к возможности избавиться от своих оков.

История нумерологии

Эту науку основал Пифагор в 6 веке до н.э. Он понял, что в основе всего лежат числа – используя их, можно добиться масштабных результатов при минимальном приложении сил. Его идеи разделяли Птолемей, Эвклид и Архимед, бывшие одновременно выдающимися математиками и нумерологами.

В 14 в н.э. нумерология тесно сблизилась с архитектурой. Практически все выдающиеся здания Европы и внушительные соборы построены нумерологами. Некоторые из них и по сей день содержат врата за пределы иллюзии, как например, Собор Парижской Богоматери.

В 19 веке практицизм прогресса отодвинул нумерологию, но она осталась в теоретической сфере. В 20 веке нумерология вновь воспрянула, хоть и потерпела расслоение. Тайное Знание отделилось от обычной, доступной всем Нумерологии, посвященной газетным гороскопам и высчитыванию знаменательных дат. С другой стороны, оккультное учение послужило толчком к развитию программирования и неэвклидовой геометрии – постепенно внедряя мысль, что мир можно изменить с помощью чисел.

Нумерология слов

Древние языки строились по нумерологическим принципам – та же Каббала основана на идее, что слова и буквы имеют свое тайное значение. Точно так же, как из чисел можно составить уравнение, слова тоже можно выстроить по определенной форме и усилить тем самым их смысл. Кабалисты изучали зашифрованные тексты в Библии, сопоставляя цифры и строки, чтобы понять истинный смысл учения. Такие языки как иврит и греческий, в меньшей степени – латынь, содержат в себе нумерологическое значение, благодаря чему их чаще всего используют для произношения заклинаний. Современные языки лишены этого построения, поэтому имеют меньше силы и вынуждены достигать той же мощи за счет рифмы.

Магическая геометрия

Магическая архитектура – это попытка человечества возродить Метрополис в иллюзии. Пирамиды и готическая архитектура средневековья – вот примеры таких построек, служивших вратами за пределы иллюзии. Легенда про Камелот родилась из успешной попытки создать земной вариант Метрополиса Пробужденным Мерлином, но город вытеснило из иллюзии.

Масоны знали про силу сочетания архитектуры и оккультной нумерологии. Они создавали врата, ведущие в иные миры, и заложили основы многих современных городов. Там, где теперь иллюзия исчезает, соединяя мегаполисы и Метрополис, ранее многие из масонов строили свои нумерологически ориентированные здания. Кроме того, некоторые строения могут соединять различные точки нашего мира, служа вратами сквозь пространство иллюзии.

Космический шифр

Целью нумерологии является разгадка космического шифра, математических формул Малькут, положенных этим Архонтом в основу иллюзии. Многие оккультисты ищут ответы в новейших областях нелинейной математики, создании виртуальной реальности или квантовой астрофизике. Эти науки возникли после исчезновения Демидурга и могут содержать в себе подсознательное знание людей, стремящихся вернуть свою божественность. Как только шифр будет разгадан, иллюзия исчезнет – и нумерологи приходят к пониманию того, что разгадать его можно лишь с помощью остальных шести Ключей.

Знание нумеролога

Поскольку существует естественная связь между науками, персонаж автоматически получает значение навыка Естественные Науки: математика, равный половине от Тайного Знания: Нумерология, хотя может и повышать его за опыт.

Тайное Знание: Нумерология 1-9

Нумеролог знает о том, что различные названия одного и того же содержат разные аспекты целого. Он видит связь чисел и слов, понимает, что определенная последовательность может содержать в себе больший эффект, чем сумма её отдельных составляющих.

Тайное Знание: Нумерология 10-19

Нумеролог чувствует связь чисел. Он отличает места, ведущие за грань иллюзии, и понимает теоретические принципы их построения. Кроме того, нумеролог может усиливать заклинания правильными сочетаниями мертвых языков, давая +5 к значению любого заклятья, если предварительно пройдет успешную проверку Тайное Знание: Нумерология. Этот бонус складывается с любыми другими усилениями магии, о которых писалось ранее.

Тайное Знание: Нумерология 20-29

Нумеролог знает про Метрополис и про то, что все города мира связаны с ним. Он способен, используя декорации и дизайн в помещении, создать временные врата, если пройдет успешную проверку Тайное Знание: Нумерология. Врата ведут в Метрополис, и продержаться открытыми примерно 10 минут, однако оккультист не может открыть их с той стороны сам. Ему следует искать путь назад самостоятельно. Само создание врат занимает 1к5 часов и требует расположить предметы и мебель в правильном сочетании.

Тайное Знание: Нумерология 30-39

Нумеролог может построить здание, которое будет содержать в себе врата, открывающиеся время от времени. Период открытия связан сезонными изменениями или суточными, но врата будут открыты не менее четверти интервала. Это может быть целое время года (весна, лето, осень, зима) или четверть суток любой даты.

Тайное Знание: Нумерология 40+

Нумеролог готов приступить к разгадке космического шифра. Он ищет другие Ключи и попутно может построить здания, которые будут содержать в себе постоянно открытые врата. Используя то или иное сочетание предметов в этом здании, оккультист может на время закрывать их, чтобы не допустить незваных гостей с иной стороны или попадания туда случайных людей.

Тайное Знание: Символизм

Символист использует знаки, чтобы пробуждать свою внутреннюю силу – или чтобы влиять на других людей. Целыми толпами можно управлять при наличии нужных символов. Среди всех Ключей этот наиболее широко распространен. Его применяли церковные деятели и диктаторы, политики и СМИ, пусть даже не понимая, какая сила заключается в этом оккультном учении.

Этот Ключ открывает врата коллективного бессознательного. Глубоко в генах заперта память о том, кем мы были – и символы выпускают наружу те или иные аспекты нашего прошлого. Даже заточение не смогло стереть эту генетическую память – человечество всегда может Пробудиться, неважно как долго оно пребывало в заточении. Извлекая эти знаки, мы пробуждаем память былых дней – и тем самым приближаемся к восстановлению божественности.

История символизма

Все религии и культуры знали про власть символов и строили на них свое влияние. После 17-го века символизм отделился от религиозных учений, выразив себя в эпохе Барокко. Оккультизм был тесно связан с этим Тайным Знанием, но символизм по своей природе первичен. Там, где оккультисты обращаются к иллюзии, символисты призывают к самым атавистическим и первозданным силам самого человека.

Карл Юнг был опытным символистом, раскрывшим власть, спящую в нашем подсознании. Он знал и о нашей Тени, существенно приблизившись к пониманию возможности Пробуждения. Из его учения выросла психология символизма, которую стали активно применять для своей выгоды многие дельцы и политики.

Читая знаки

Символист видит смысл, стоящий за знаком. Он слышит историю, и понимает её метафорический смысл. В африканской сказке он видит воспоминания о первозданных инстинктах и мирах за пределом иллюзии, в христианстве – знания о Демиурге, стражах иллюзии и той скрытой истине, которой учил мятежный Христос. Когда символист видит знак или слышит метафору, он может пройти проверку Тайного Знания и при успехе получит общее понимание смысла, стоящего за ними.

Влияние символов

С помощью знаков проще всего вести пропаганду. Из религиозного учения о жертвенности можно сделать воинственную нетерпимую веру,

из национального единения – нацистское презрение. Германия, едва оправившаяся от ужасов Первой Мировой, охотно поверила в то, что новая война принесет им счастье, потому что символы правили её жителями.

Многие символисты знают о риске порабощения слабой воли и применяют символы с умом – другие действуют ради своего блага, не думая о последствиях. Телевиденье и киностудии вкладывают знаки в свою продукцию, постепенно влияя на поведение зрителей. Можно даже менять психический баланс при длительной обработке людей подобным образом.

Естественно, чем больше воздействие – тем проще достичь результат. Когда источников влияния много, символы проникают в головы людей куда проще и требуемый эффект проверки Тайного Знания: Символизм ниже. Обычно требуется месяц подобной обработки, чтобы внедрить желаемое поведение. Такими источниками чаще всего выступают СМИ, интернет или лидеры общественных и политических движений. Секты работают по аналогичному методу.

Результат	Множество источников (эффект)	2-3 источника (эффект)	1 источник (эффект)
Усилить имеющуюся модель поведения на 1 день	5	10	15
Создать новую модель поведения на 1 день	10	15	20
Усилить имеющуюся модель поведения до того момента, пока она не достигнет поставленной цели	15	20	25
Создать новую модель поведения до того момента, пока она не достигнет поставленной цели	20	25	30
Вложить в головы людей новую истину, отвергающую старые	25	30	35

принципы поведения. Модель поведения не будет угасать даже после достижения поставленной цели			
---	--	--	--

Знание символиста

Поскольку существует естественная связь между науками, персонаж автоматически получает значение навыка Гуманитарные Науки: (психология, религиоведение или культурология), равный половине от Тайного Знания: Символизм, хотя может и повышать его за опыт.

Тайное Знание: Символизм 1-9

Символист может понять социальный, культурный или религиозный смысл, стоящий за символом.

Тайное Знание: Символизм 10-19

Символист понимает связь знаком с подсознанием и может влиять на людей с их помощью, формируя нужное ему мнение через авторитетные источники.

Тайное Знание: Символизм 20-29

Символист понимает, что основе символов лежат древние корни. Он может найти в знаке воспоминания до заточения человечества, понять с помощью символов и историй правду об иллюзии и её стражах.

Тайное Знание: Символизм 30-39

Символист понимает, какие знаки наилучшим способом пробуждают скрытую в человеке силу. Он может усиливать заклинания правильными сочетаниями символов, давая +5 к значению любого заклатья, если предварительно пройдет успешную проверку Тайное Знание: Символизм. Этот бонус складывается с любыми другими усилениями магии, о которых писалось ранее.

Тайное Знание: Символизм 40+

Символист понимает, что одних знаков недостаточно – они лишь отражения заточенной силы. Он приступает к поискам прочих Ключей. Кроме того, символист может подобрать сочетание знаков, медитируя на которые он меняет свой психический баланс. Это требует дня медитации, после чего символист проходит проверку Тайного Знания. При успехе он меняет баланс на +1 или -1 в зависимости от желания. Подобным способом нельзя поднять баланс больше чем до +100 или опустить ниже -100.

Символист также может влиять на других людей, внедряя в СМИ и другие источники информации нужные знаки. Через месяц воздействия баланс всех, кто регулярно (хотя бы половину времени) получал из них информацию, изменится на +1 или -1. Этим способом нельзя изменить баланс выше +50 или ниже -50.

Тайное Знание: Таро

Таро одержит в себе знание о человеке. С его помощью можно много узнать о личности – и даже предсказать будущее. Начиная с тех дней 16-го и 17-го, когда цыгане распространили Таро по всей Европе, эта

окультная наука тесно вошла в обиход. Она связана с Каббалой, но там, где последняя посвящена стражам иллюзии, Таро изучает узников нашего мира. Оно связано с самопознанием и пробуждением собственной божественности в форме обостряющейся интуиции. Само по себе Таро полезно для достижения Пробуждения – а в сочетании с прочими Ключами позволяет Пробудить и остальное человечество.

История Таро

Самое раннее упоминание о Таро пришло из 15-го века, но карты существовали и в более давние времена. Их создание теряется во временах мрачного средневековья, наступивших после падения Рима. Создатели руководствовались трудом одного из Пробужденных, забытой книгой, от которой даже в те дни осталось лишь несколько копий. Когда Александрийская библиотека была сожжена, последнюю копию привезли в Испанию, где выдающиеся оккультисты собрались, не зная, что с ней делать. Оставлять эту книгу было опасно – за ней охотились слуги Демиурга. Тогда её содержимое зашифровали в виде карт, а саму книгу спрятали где-то на севере Испании, где в последующие годы смешалось множество культур и религий. Сами же карты решено было распространить, используя цыган – этот кочевой народ мог обеспечить сохранность знания, толком не понимая, что же именно попало к ним в руки.

В наше время Таро, как и многие другие оккультные науки, было выхолощено, став развлечением, за которое отвечает навык Предсказание. Однако истинные знатоки оккультизма относятся к Таро с большим почтением – понимая, что это один из Ключей.

Значение карт

В Таро 22 старших аркана и 4 масти, по 14 карт в каждой. Это мечи, посохи, кубки и монеты (или пентакли). 22 старших аркана связаны с 22 буквами иврита и 22 главами Откровения. Каждый аркан имеет два значения – обычное и перевернутое, отражающие психический баланс объекта гадания или самого гадателя. Ниже приведено краткое значение старших арканов и мастей с учетом положительного и отрицательного смысла.

Аркан и номер по порядку	Значение
0. Шут	Духовность и интуиция. Глупец подобен Дионису и Локи, он идет дорогой хаотичного выбора на пути к Пробуждению. Поиск знаний без методичности.
1. Маг	Мудрость и уверенность. Маг играет с иллюзией, покоря её себе. Он подобен Тоту и Гермесу.
2. Жрица	Женская мудрость и понимание, секреты. Изменение или же застой.
3. Императрица	Материнство, рождение нового. Родственные связи. Подобна богиням плодородия.
4. Император	Власть правителя. Авторитет и деспотизм, тирания.
5. Иерофант	Отцовство, мужская мудрость, обучение.
6. Влюбленные	Продолжение рода. Сексуальность, баланс мужского и женского. Смятение и блуждание в тених неведения.
7. Колесница	Власть Пробужденного. Победа над собственной слабостью. Тяга к разрушению.

8. Справедливость	Опасность отсутствия равновесия. Риск, сопутствующий высокому или низкому психическому балансу.
9. Отшельник	Духовный поиск. Странствия. Оккультизм и тайные знания.
10. Колесо Фортуны	Судьба, как символ заточения человечества. Невозможность управлять своей жизнью.
11. Сила	Храбрость и упорство. Дорога к Пробуждению. Безрассудство.
12. Повешенный	Жертва как цена за мудрость. Подобен Христу, Одину и Осирису. Смысл иллюзии как стимула для работы над собой.
13. Смерть	Забвение и перерождение. Смерть как равновесие жизни.
14. Время	Равновесие и баланс.
15. Дьявол	Агрессивность и творчество. Разрушение, но при этом и мужская сила.
16. Башня	Падение человека во власть иллюзии, но и предзнаменование того, что иллюзия падет.
17. Звезда	Надежда на освобождение, но при этом и бесплодные мечты.
18. Луна	Блуждание в смертном неведении, страхи. Болезненный путь к Пробуждению.
19. Солнце	Честь и успех, ясность помыслов и самоуверенность.
20. Суд	Последний шаг перед пробуждением. Нирвана и Хаос.
21. Мир	Оковы иллюзии, но и истинная реальность.
Масть Посохов	Жизнь, рост, идеи, огонь, честь
Масть Кубков	Понимание, любовь, забота, вода.
Масть Мечей	Битва, борьба, достижение, упорство, воздух.
Масть Пентаклей	Материальное, власть иллюзии, земля.

Предсказание

С помощью Таро можно многое. Возможно понять будущее или прошлое человека или его внутреннюю натуру. В отличие от обычных гаданий, практик Тайного Знания получает ответ в виде озарения – видения или интуитивного вывода.

Сама методика проста. Нужно разложить карты – линей для гадания на прошлое и будущее или Древом Жизни для понимания чужого характера. Тот, на кого гадают, обязан присутствовать или оккультист должен его хорошо знать лично. Проводится проверка на Тайное Знание: Таро и эффект сравнивается с таблицей, чтобы понять, насколько точен ответ.

Цель гадания	Примерный ответ	Четкий ответ	Детальный ответ
Узнать психический баланс	1-4	5-9	10+
Узнать достоинства и	1-4	5-9	10+

недостатки			
Узнать Темные тайны	10-14	15-19	20+
Узнать прошлое	10-14	15-19	20+
Узнать будущее	10-14	15-19	20+

Знание гадалея

Поскольку существует естественная связь между науками, персонаж автоматически получает значение навыка Гуманитарные Науки: психология, равный половине от Тайного Знания: Таро, хотя может и повышать его за опыт.

Тайное Знание: Таро 1-9

Гадалец понимает принципы предсказания и может гадать на самого себя, изучая свой баланс, достоинства и недостатки, как и на Темные тайны.

Тайное Знание: Таро 10-19

Гадалец понимает, что карты отражают душу любого человека и способен гадать на баланс, достоинства и недостатки, как и на Темные тайны других людей

Тайное Знание: Таро 20-29

Гадалею понятно, что карты отражают не только конкретного человека, но всю его судьбу. Он способен предсказывать свое прошлое и будущее.

Тайное Знание: Таро 30-39

Гадалец понимает, что разум каждого человека движется к чистоте духа и победе над плотью (Пробуждение) или погружается в рабство материального мира (иллюзия). Он знает, как гадать на чужое прошлое и будущее.

Тайное Знание: Таро 40+

Гадалец знает, что с картами говорит Тень человека, подсказывая им ответы. Он понимает, что Пробуждение реально и путь к нему зашифрован в различных оккультных науках. Гадалец начинает искать остальные Ключи, чтобы позволить Тени каждого открыто говорить со своей второй половиной и вернуть утраченную гармонию.

Тайное Знание: Вуду

Вуду – самая молодая из оккультных наук. Западные традиции обычно не интересовались столь серьезным изучением Смерти, и уж тем более не пытались соединить её со Страстью. Жрецу Вуду научились обманывать смерть, видя в этом первый шаг к освобождению. Когда каждый сможет воскреснуть из мертвых, темница рухнет – такой постулат этого Ключа.

История Вуду

Вуду родилось на Гаити, в хаосе войн 18-го и 19-го веков. В 1804 году остров провозгласил о создании свободной республики, устроил восстание рабов и войну против Франции. Занятые своими политическими проблемами, французы не смогли задавить бунт, и республика обрела независимость. Потом был период долгих внутренних междоусобиц, где белые, черные и мулаты, живущие на острове, активно истребляли друг друга.

Небольшая группа бывших рабов спряталась в горах от ужасов гражданской войны. Они практиковали странный мистицизм,

призывавший на помощь богов Африки. Говорят, что боги ответили на мольбы – или эти люди внезапно поняли, что они и есть боги. Эти мистики обрели странную силу побеждать смерть, превратившись в духов Лоа и вскоре начали приходить к избранным смертным, передавая им тайну Ключа.

Те, кто следовали их путем, стремились стать подобными своим наставникам – и за последние 200 лет число Лоаросло. Люди, победившие Смерть, учили других людей, мечтая о дне, когда каждый станет бессмертным.

Владыки Смерти

Целью Вуду является победа над смертью. Самый простой способ – убить человека, а затем возвратить его в виде зомби. Однако настоящие адепты делают это не ради того, чтобы получить немертвого слугу. Они убивают и воскрешают одного и того же человека вновь и вновь, проводя через сложные ритуалы, посвященные Барону Самеди, пока тот не перестает бояться смерти. В этом состоянии он становится Лоа – призраком, который может остаться в своем теле зомби или покинуть его и вселяться в живых.

Сила Страсти

Вуду – религия страха. Смерть побеждает нас, потому что мы боимся её власти. Вуду не учит отказываться от страха – оно советует подчинить его с помощью страстей. Сексуальность сильна в Вуду – через чувственность мы укрепляем свою душу, и когда Смерть приходит, мы не боимся заглянуть ей в глаза.

Жрецы Вуду усиливают сексуальность, отдавая свои тела изголодавшимся по радостям плоти Лоа. Они погружаются в экстаз, дающий им достаточно силы, чтобы победить страх перед гибелью и через одержимость достигают понимания природы Лоа. После многократного экстатического транса у человека хватает сил, чтобы не соскользнуть в забвение после смерти и вырваться её оков.

Боги Вуду

Вуду – одновременно религия и наука. Жрецы Вуду призывают Лоа, чтобы те вселялись в их тела – но Лоа не боги в том смысле, что они не отражают какие-то аспекты личности человека. Они – мистики, победившие смерть, сохранившие пусть и не бессмертное живое тело, но свободную душу.

По своей природе Лоа подобны призракам, и способны вселяться в тела людей и животных. Многие из них обладают достаточно низким психическим балансом, так что не стоит относиться необдуманно к последствиям одержимости. Не все Лоа ищут остальные Ключи – те, чей баланс низок, часто погрязают в плотских удовольствиях и жестоких розыгрышах над смертными.

С другой стороны, те, кто сохранил положительный баланс, помнят, ради чего они искали бессмертие. Они учат людей обрядам, защищающих от стражей иллюзии и стараются подтолкнуть каждого, готового слушать их наставления, к Пробуждению.

Наиболее известные Лоа описаны ниже.

Бакалоубака – Лоа, связанный с черной магией, разрушением и смертью. Его баланс крайне низкий, и поэтому этот дух скорее чудовище, чем человек. Его призывают садисты и безумцы, не думающие о собственной безопасности.

Геде – владыка Смерти и возрождения. Он носит множество имен, самое распространенное из которых – Барон Самеди. Многие призраки почитают этого Лоа, видя в нем своего покровителя. У Геде низкий баланс, но он держит свои пороки в узде, не скатываясь в полное безумие. Вселяясь, Барон Самеди старается научить способам победить страх смерти.

Мадам Бриджит – спутница Геде. Она Лоа – экстаза и неконтролируемой сексуальности, которая побеждает смерть. Как и Барон, она достаточно безумна, но при этом знает, когда остановиться.

Эрзуле – одна из немногих Лоа с положительным балансом. Она вместе с Мадам Бриджит, Легбой и Геде была из числа тех первых мистиков, что стали Лоа. Эрзуле помнит, ради чего создавалось Вуду и поклялась сама не искать Пробуждения, пока не освободит все человечество от власти иллюзии. Эрзуле – богиня любви и создательница религиозных канонов Вуду. Вместе с Мадам Бриджит она учит людей побеждать смерть, но не неконтролируемым экстазом, а сильными привязанностями к людям и самому процессу жизни.

Легба – Лоа с крайне высоким балансом, почти достигший Пробуждения. Последнее время о нем не слышно и ритуалы призыва не получают ответа. Кто-то говорит, что он не никак не выйдет из состояния Нирваны, но другие утверждают, что Легба уже Пробудился и скоро вернется, чтобы освободить человечество.

Макандо – Лоа с крайне низким психическим балансом, покровитель некромантов и палачей. Он вселяется в тех, кто практикует сексуальные пытки и БДСМ.

Знание Вуду

Вуду – не просто наука, а сложное религиозное учение. Настоящие жрецы Вуду редки, они защищены сложными ритуалами, скрывающими свое местонахождение от слуг Демиурга. Говорят, истинные жрецы берут ученика лишь один раз в 50 лет, часто продолжая передавать знание уже превратившись в зомби или призрака.

Вуду нельзя просто развить за опыт – только обучение на всем протяжении развития этого Тайного Знания позволяет поднимать его значение.

Тайное Знание: Вуду 1-9

Последователь знает основы религиозных церемоний и имена Лоа. Он хотя бы один раз сам переживал одержимость Лоа и может пройти проверку тайного Знания, чтобы в ходе религиозной церемонии предложить свое тело одному из них (окультист не знает, какой Лоа ответит на зов).

Тайное Знание: Вуду 10-19

Последователь знает, как провести ритуал создания зомби (проверка Тайного Знания), но он не умеет сам изготавливать для этого специальный порошок. Он может призвать Лоа и за пределами религиозных церемоний, но не знает, какой из Лоа откликнется.

Тайное Знание: Вуду 20-29

Окультист может, пройдя проверку Тайного Знания, сам изготовить порошок для Вуду. Он способен призвать именно того Лоа, что ему нужен. В ходе обучения последователь уже переживал ситуацию, близкую к смерти и знает силу страстей, дающих силу бороться за жизнь и душу.

Тайное Знание: Вуду 30-39

С помощью проверки Тайного Знания и совершения ритуального убийства и реанимации жрец Вуду может сделать так, что душа человека не достанется Инферно, а останется призраком.

Тайное Знание: Вуду 40+

Жрец готов сам стать Лоа. Он может вселяться в живых или поднимать свое зомбифицированное тело, обычно хранимое в укромном месте. Это тело не разлагается, хотя само по себе оно не нужно для Лоа – многие из них после смерти ни разу не реанимировали его. Понимая, что Вуду – один из семи Ключей, жрец ищет остальные – чтобы победить иллюзию.

Семь Ключей

Только тот, кто соберет все семь Ключей (овладеет ими на уровне 40+), может уничтожить иллюзию. Тогда все человечество станет Пробужденным – но стражи иллюзии сделают все, чтобы остановить такого смельчака. Даже заклятые враги способны объединиться, чтобы препятствовать оккультисту – если бы собрать Ключи было так просто, мы бы давно получили свободу. Поиск Пробуждения для всех – невероятно тяжелый и невероятно долгий труд, способный занять намного больший срок, чем одна человеческая жизнь.

Артефакты

Артефакты – это предметы, черпающие силу из-за пределов иллюзии и от этого целиком не принадлежащие нашему миру. Самые распространенные артефакты разрывают иллюзию, создавая врата или призывая существо из иных миров. Однако есть и такие артефакты, которые меняют облик и форму иллюзии или собственные свойства. Мы приведем несколько для примера – артефакты достаточно редки, так что не стоит ожидать, что в каждом приключении вы будете находить один из них. В большей степени артефакты – сюжетный инструмент, позволяющий мастеру добиться какого-то события непривычным методом.

Врата

Врата в иные миры – самые частые артефакты. Их создают Архонты, Ангелы Смерти, Пробужденные и некоторые обитатели иных миров, отдавая своим смертным последователям или слугам.

Волшебные лабиринты

Все волшебные лабиринты отражают истинный Лабиринт подземного мира. Они бывают из разного материала – от каменных блоков, до зарослей невянувшей травы, густой и сочной круглый год. Эти врата действуют достаточно просто – нужно дойти от входа до центра и после этого переместиться в город Ктонор, лежащий в подземном мире, или в другую точку подземного мира.

Лабиринт Незавершенного Пути

Этот необычный каменный лабиринт лежит в скалах небольшого островка у Западного Побережья. В центре лабиринта находятся врата в Ачлис, и тот, кто пройдет больше половины пути, будет притянут их силой и поглощен голодной пустотой. Однако прошедший ровно до половины и совершивший успешную проверку Эго, чтобы избежать зова из центра лабиринта, получит подсказку по достижению Пробуждения.

Дьявольский Эликсир

Наркотик из Инферно, имеющий вид золотистой жидкости. При введении его в кровеносную систему позволяет в течение трех дней видеть все места, где Инферно соприкасается с иллюзией и проходить через них в ад и обратно. Побочным эффектом являются адские видения, приходящие время от времени. Некоторые использовавшие его после окончания временен действия понижали свой баланс на -1. Самый простой способ получить наркотик – заключить сделку с силами преисподней. Обитатели Инферно охотно дают его своим слугам, чтобы заранее показать им, что ждет души после смерти. Не стоит и говорить, что слуги после этого охотно заключают любые договора, лишь бы избежать такой судьбы.

Зеркало Страданий

Это зеркало в человеческий рост, имеющее раму ручнойковки, сделал неизвестный мастер, проживающий в Лос-Анджелесе в семидесятых. Если кто-то, испытывающий любую форму боли, чувство вины или отвращение к себе смотрит в зеркало, стекло сменяется черным провалом. Оно зовет смотрящего войти и тот должен пройти проверку Эго, чтобы избежать зова. При неудаче он шагает во тьму, оказываясь в своем личном чистилище, во власти Нефаритов. Зеркало может пропускать через себя сколько угодно людей, но у каждого из них будет свое чистилище. Естественно, это проход только в одну сторону – Нефариты не настолько глупы, чтобы оставлять жертве шанс сбежать.

Чернонебесный Город

Возможно, самые большие врата, существующие в мире, расположены где-то в северной России, возле старого лагеря для заключенных в Сибири. В конце пятидесятых политические заключенные выстроили этот город по плану, созданному в тридцатых годах русским заклинателем Чернонебесным. Самого заклинателя убили во времена Сталина, так что он не застал воплощения своих мечтаний. Говорят, чертежи попали к тем людям, что строили ГУЛАГ, но никто не знает, почему они решили создать эти врата. Скорее всего, они даже не поняли силу города, который построили.

Как бы то ни было, город существует – построенный в традиционном русском стиле, с деревянными избушками и огородами. Он занимает ровный квадрат площадью в 100 квадратных километров и в центральном парке гордо возвышается гранитная статуя Ленина. Каждая дверь или окно по желанию прикоснувшегося к ним, приведут в различные точки Метрополиса, так что город в каком-то смысле является картой и возможностью беспрепятственно перемещаться за пределы иллюзии. В нем проживают потомки заключенных, которые строили его и остатки лагерной охраны – объединившиеся, когда иллюзия скрыла их в конце пятидесятых. Город окутала та же пелена, что и другие места, где иллюзия отсутствует, так что туда редко попадают чужаки, а местные жители даже не знают, что Союз уже распался.

Артефакты призыва и изгнания

Другой вид широко распространенных артефактов – те, что призывают или изгоняют существ из-за пределов иллюзии. У них нет стандартных форм – фактически любой предмет может обладать подобной силой.

Девять Звезд Мефистофеля

Эти девять звезд сделаны из черного стекла в двадцатых годах. Если человек разобьет одну из них, то в него вселится воплощение Астарота.

Воплощение должно будет выполнить одно желание человека, чтобы освободится, но после этого уничтожит его тело и отправит душу в Инферно. На сегодняшний день уцелели восемь звезд – девятую в 1942 году разбил советский генерал, пожертвовавший собой, чтобы отбить немецкое вторжение.

Лик Божий

Христианству этот предмет известен как Плащаница. Говорят, сначала с его помощью можно было воззвать к Пробужденному Иисусу, но затем Демиург подчинил христианство и вместо Христа на призыв стали отвечать Серафимы. Эти стражи иллюзии приходят на зов и поныне, хотя после исчезновения Демиурга они совершенно не похожи на тех уверенных и счастливых созданий, какими были.

Белый Знак

Странный знак из неизвестного металла, напоминающий крест, увенчанный звездой, говорят, был принесен из Цитадели Демиурга еще до порабощения человечества. Он создан для усиления иллюзии и тот, что ломает крест, может швырнуть его обломки в любые ворота, запирая их навсегда или в любое существо, мгновенно изгоняя его из иллюзии. Эта сила действует даже на Ангелов Смерти и Архонтов, хотя они, конечно, смогут вернуться через время. Через время крест восстановит свою форму. Никто не помнит, куда подевался знак за долгие тысячелетия, хотя на самом деле он хранится у коллекционера из США.

Легион Жемчужин

Это ожерелье из 200 черных жемчужин. Если хоть кто-то разорвет ожерелье, откроются ворота Инферно и 200 Легионеров Астарота войдут в эту реальность. Они убьют призвавшего их, а затем начнут опустошать все вокруг, пока кто-то не остановит их отряд.

Особые артефакты

Некоторые артефакты уникальны по своим функциям и не похожи ни на что другое.

Книги Древнего

Набор книг, имеющих свойство изменять иллюзию или того, кто ими владеет. Текст в книгах представлен художественными романами и стихами со странной ритмичностью. Любой, прочитавший их, неизбежно будет превращен. Никогда не знаешь, чем закончится превращение – плоть одних сгниет и они тут же умрут, а другие могут изменить внешность, личность или пол. Кто-то обретает силу видеть сквозь иллюзию или свободно покидать нашу реальность. Никто не знает, кем был тот Древний, что выступал автором книг и какова их цель – но подозревают, что он один из Пробужденных.

Рисунки Германа Страйдера

Художник-импрессионист Герман Страйдер жил в Германии в двадцатых годах. Он не оставил после себя большее наследие, да и умер рано, в возрасте 39 лет от туберкулеза. Всего тридцать картин было нарисовано этим человеком, и их краски не выцветали со временем. Но не это было главным свойством творчества Германа.

Картины изображали сцены убийств, казней и групповых изнасилований – и стремились воплотиться в жизнь. Возможно, Страйдер был предсказателем или же его полотна заставляли людей совершать то, что на них нарисовано – никто точно не знает. Пару лет

назад одну из картин выставили в музее Амстердама – картину, на которой дети окружают расчлененный труп женщины. Через полгода в музей вошла группа школьников в сопровождении классной руководительницы. Они случайно забрели в этот зал – и были поражены тем, что у персонажей на картине их лица.

Через мгновение дети набросились на учительницу и буквально разорвали её на части. Когда полиция, вызванная перепуганными служащими, ворвалась в зал, они сидели вокруг трупа – точь-в-точь как на картине.

После этого полотна были спрятаны в музейном подвале, где и пребывают по сей день.

Камень Закона

Этот камень в человеческий рост чем-то напоминает статую, лишённую всяческих черт внешности. Его привезли из Турции, и каждый, всматривающийся в камень, видел в нем собственное лицо. Однако настоящие неприятности происходили с теми, кто касался камня.

Кто-то говорит, что этот камень воплощает в себя закон, по которым люди на Ближнем Востоке жили до времен ислама. Он чувствует любую вину и делает так, чтобы человек понес за неё наказание. Неверующая женщина умрет, непочтительный сын будет забит камнями, вор лишится руки – все наказания принимают форму случайностей. Если человек не нарушал ни один из древних законов (таких пока не попадалось), то, теоретически, камень не причинит ему вреда. Сейчас он пребывает в частном владении одной болгарской семьи, старающейся не допустить ученых и журналистов к этому опасному артефакту.

Плачущее Дерево

В Кенте, в Англии, возле одного старого поместья, лежит тихий парк. Там возвышается странное дерево, вид которого невозможно установить. Его кора черная, а листья жесткие, как кожа. По ветвям постоянно стекает кроваво-красный сок, скапливающийся у корней. Этот сок имеет силу изменять людей, приближая их к Гее – душе Элизиума. Любой, выпивший хотя бы каплю сока, утратит все, что связывает его с цивилизацией – превратившись в дикое существо, которому интересны лишь еда и секс.

Это место – врата в царство Геи, и несколько путей ведут туда из густых зарослей вокруг парка. Говорят, что корни древа тянутся все дальше и дальше, на целые километры – и уже почти добрались до ближайшей реки, из которой в Кенте берут воду. Если сок попадет в реку, последствия могут быть катастрофическими – но еще хуже, если кто-то попытается уничтожить дерево. Тогда гнев Геи просто разрушит южную часть Англии, погрузив её в морскую пучину и вызвав сильнейшее землетрясение.

Книга третья: Истина

Последователи тьмы

Кэтрин взглянула на стоящего рядом мужчину и с трудом скрыла отвращение. От него не просто воняло – такое ощущение, что бродяга не мылся уже десять лет. И выкрашенная под золото алюминиевая цепочка нашей казалась издевательством над здравым смыслом. Бомж раздражал её – впрочем, Кэтрин вообще ненавидела мужчин. Но он привел её, выполнив обещание. Её друзьям и ей самой нужно было выяснить, где находится то место, о котором ходили столь

противоречивые слухи. Там, где не помогали связи, под рукой оказывались вот такие уличные жители, как этот провонявший дешевой выпивкой и мочой бомж.

- Это точно здесь? - спросила она, глядя на грязное складское помещение, не пропускавшее свет далекого фонаря.

- Точно, детка, - улыбнулся треснувшими губами бомж. Кэтрин увидела его гнилые зубы и с трудом подавила тошноту, но заставила себя сохранить доброжелательный вид.

- Каждую ночь они приходят сюда, приводя людей. И выходят – но уже одни. Говорят, если поискать, в помойке можно найти кусочки тех, кого они забирают, - бомж мерзко захихикал, вызвав у женщины легкую дрожь. Внезапно её перестало нравиться это место и то, что машина стояла за углом, вовсе не добавляло смелости. В конце концов, уже стемнело...

- Спасибо, ты мне очень помог, - постаралась она ответить как можно доброжелательнее. – Сможешь открыть окно, чтобы я сделала несколько снимков?

В конце концов, зачем пачкать руки, если есть такой вот неудачник, подумала Кэтрин. Бомж оскалился.

- Спасибо не булькает, детка. Окно? Почему бы и нет... за еще одну бутылочку.

Она кивнула, думая, что это действительно меньшее зло – такому опустившемуся человеку все равно подойдет самое дешевое пойло.

Бомж шагнул к раме, уперся в слой грязи, украшавший подоконник. Окно лопнуло облаком вырвавшихся из тьмы осколков.

Она еще успела услышать крик бродяги, чье лицо внезапно пронзили летящие кусочки стекла – как вдруг он оборвался. Бомж пошатнулся, заваливаясь на спину – вместе с торчавшим из рассеченного лица топором.

Кэтрин не смогла сделать и шага, глядя на то существо, что появилось в окне. Она лишь вопила, глядя на ухмыляющуюся морду и чувствовала, что надо бежать – но на это уже не было сил.

Создавая существ для игры, руководствуйтесь правилами, подобными созданию персонажем, выполняя те же последовательные шаги. Но не ограничивайте себя очками – давайте им любые характеристики, навыки, достоинства и недостатки, которые посчитаете подходящими. Значения должны иметь смысл для истории, а не опираться на баланс и правила создания – единственное, не поднимайте навыки выше связанных с ними характеристик.

Темное Искусство

Вокруг нас царит тьма, и опасные твари выходят на свою охоту. Они всегда рядом, таятся в тенях, терзаемые голодом, ненавистью или просто садизмом. Их когти рассекают тьму, а клыки впиваются в горло несчастных жертв, слишком упрямых, чтобы поверить, что чудовища существуют. В ночи можно услышать их крики, которые мы предпочитаем не замечать. Силу им дает тьма – тьма иных миров и тьма внутри, которая растет с каждой охотой.

Вся твари во вселенной могут управлять этой внутренней тьмой, хотя многие не знают как. Чем примитивнее существо, тем в меньшей степени оно полагается на эту силу, отдавая предпочтение когтям и клыкам. Однако разумные, хищные и чужие нашему разуму создания напротив, мастерски владеют своей внутренней тьмой. Они призывают

её, искажая реальность вокруг, манипулируя законами иллюзии ради своей выгоды. Хищники и тюремщики, они знают, как обратить нашу темницу в свои охотничьи угодья.

За это отвечает навык Темное Искусство, доступный многим сверхъестественным существам. Его проверка применяется, когда существо хочет изменить реальность, чтобы облегчить себе охоту или для иной подходящей цели. Темное искусство не может использоваться для чего-то мирного – это проявление внутренней тьмы монстра, направленное на уничтожение и причинение боли.

Темное Искусство

Этот навык существо применяет, желая изменить иллюзию – соответственно, он не действует за пределами нашей реальности.

Изменить можно лишь то, что не имеет своей воли или разума – таким образом, чудовище может заставить дерево напасть или машину – отрастить стальную челюсть и лапы, но не способно изменить собаку или человека.

Этот навык связан с Эго существа и действует в радиусе Эго/2 метров от чудовища и на объект массой не больше чем Эго/2 килограмм. Они не могут сделать неодушевленное живым, но могут заставить предметы выполнять функции живого объекта (вроде той же машины, которая будет атаковать лапами и когтями). Как только объект выходит из-за пределов радиуса, он принимает свой прежний вид и состояние, возвращаясь на то место, где и находился.

Чем выше эффект, тем более радикальные изменения можно совершать.

Пример

Яхви, Нефарит, преследует свою жертву – студента, прочитавшего в библиотеке странный отрывок из одной древней книги. Студент пытается выбежать из библиотеки, чего меньше всего хотелось бы Нефариту. Он применяет на библиотечные двери Темное Искусство. Эго Яхви равно 50, следовательно, он может воздействовать на расстояние до 25 метров и на объекты весом до 25 килограмм. Дверь вполне подходит под эти ограничения – Нефарит проходит проверку и получает эффект 14. Этого вполне достаточно для серьезных изменений.

Прямо перед носом студента стена превращается в каменную кладку. Это не иллюзия – и перепуганный студент с ужасом оборачивается к приближающемуся Яхви.

Темное Искусство может применяться для нанесения с помощью измененных предметов урона. В этом случае оно считается как атакующий навык, с возможностью для жертвы защищаться от этих предметов. Эффект проверки при успешном применении навыка будет эффектом атаки. Если у существа есть более чем одно действие, оно может применять Темное Искусство многократно в течение раунда, но не чаще Эго/4 раз (или не более девяти действий в раунд, смотря, что меньше).

Бонусы от предметов, наносящих урон, также учитываются – например, если существо заставит электрические провода под напряжением хлестать жертву или пол вспыхнет у неё под ногами.

Зрелище применения Темного Искусства способен вызвать проверку на шок – вид пожарного шланга, отрастившего змеиную пасть, или стула, бегущего на жертву, способно неслабо напугать. Мастеру рекомендуется применять этот навык здраво – это очень сильное

оружие, и не стоит уничтожать с его помощью героев при первой же встрече с монстром. Чаще всего оно обеспечивает пугающий необходимый фон или позволяет показать опасность чудовища, направляя атаки на кого-то из НИП.

Описание существ Таинства Метрополиса

Основной источник информации о чудовищах – монументальный труд Пробужденного Леонардо да Винчи. Когда-то да Винчи встречался со всеми перечисленными в книге созданиями, и оставил это руководство как свои личные впечатления. Самое интересное, что книга все время меняется – в неё добавляются все новые и новые заметки. Это происходит потому, что Леонардо существует за пределами нашего времени и многие встречи по нашему исчислению еще не произошли. Тем не менее, как Пробужденный, он просто вносит перемены во все копии этой, безусловно, ценнейшей в иллюзии книги.

Тюремщики

Механизм был создан силами, о которых мы позабыли. Наш рай обратили в темницу и скрыли истину, оградив её страхом и невежеством.

Сейчас, когда иллюзия повреждена, многие тюремщики попросту уничтожают все крупницы истины и тех, кто их находит. Они разрывают наши души адскими мучениями, чтобы мы позабыли правду.

Тюремщики по-прежнему здесь, ненавидящие нас, боящиеся нас – и охотящиеся на нас.

Демиург

Никто точно не знает, кем был Демиург. Наше сознание, ограниченное пленом иллюзии, просто неспособно осознать истинную природу этого существа. Все что мы знаем – маски, под которыми он показывался смертным.

Влияние Демиурга начало слабеть после 16-го века, но полностью он исчез в начале 20-го. Мало кто знает об этом – только Астарот, Архонты, Ангелы Смерти, Рафаэлиты и некоторые существа из иных миров.

В центре Метрополиса возвышается Цитадель Демиурга – величественное здание, соединяющее в себе хаотичные черты и строгость пропорций. Цитадель – сердце вселенной, её ось. Именно отсюда Демиург правил космосом и в её залах создавал те оковы, что стали нашей темницей.

Никто не знает, что таится внутри – железные ворота преграждают дорогу всем любопытным. Цитадель стоит, молчаливая и неподвижная, и ни одна живая или мертвая душа не может похвастаться, что заходила вовнутрь.

Поскольку в Метрополисе нет времени, про Цитадель ходят странные слухи, что некоторые, идущие к ней, внезапно оказываются перед бездной, полной крошечной тьмы. Это безумие – потому что стоит отойти и Цитадель возвращается на свое место, и никто другой не видит её отсутствия, но пространство в Метрополисе также играет с впечатлительными разумами. Двое могут прийти к Цитадели одновременно, и один увидит её, возвышающуюся посередине темного озера, а другой обнаружит лишь черный провал голодной тьмы. Говорят, причина в том, что Цитадель, как и её правитель, одновременно существует и не существует.

Железная Книга

Демииург оставил после себя множество артефактов необычайной силы, и даже Архонты и Ангелы Смерти охотно завладеют ими, если найдут. Некоторые из них нашли отражение в наших легендах, о других человечество никогда не знало. Один из таких артефактов - Железная Книга.

Говорят, Демииург вел свой дневник, описывая все свои действия на листах из тонкого железа. Эти листы были переплетены им самим в огромный том, и там содержится все знание Создателя. История создания темницы, причины этого поступка и пути освобождения – все содержит Железная Книга.

Она покоится в Зале Слез, в самом сердце Цитадели Демииурга. Лишь Каменные Ангелы, стоящие на страже, могут находиться там – вечно несущие свое бессменную вахту. Кровавые слезы всегда текут с их глаз и падение капель на пол – единственный звук, нарушающий тишину Зала. Они не ведут бесед и не покидают свою пост, целую вечность готовые защищать книгу и ждать возвращения своего владыки. Не стоит и говорить, что завладеть Железной Книгой – мечта всех могущественных существ, знающих о её существовании. С тайнами заточения и освобождения человечества они могли бы подавить мятеж, восстановить работу Механизма и править вселенной вместо исчезнувшего Демииурга.

Астарот

Темный близнец Демииурга правит Инферно. Вся эпоху нашего заточения он властвовал над адскими пыточными, где страдали наши души, и Ангелы Смерти вместе с Расчленителями покорно выполняли его приказы. Астарот утверждает, что он истинное существо, а Демииург – лишь его светлая Тень. Впрочем, большинство верит в обратное – что именно Астарот темная Тень Демииурга.

Как бы то ни было, исчезновение Создателя нанесло ему сильный удар. Он обшарил каждый уголок Инферно, Метрополиса, Элизиума и даже спускался в Бездну, над которой возвышается Цитадель. Назад Астарот вернулся израненный и никто не знает, что случилось с Властелином Тьмы в этом странствии. Вскоре после этого Астарот собрал свои легионы и вошел в нашу реальность. Он даже не пытался занять пустующую Цитадель, чем весьма удивил своих подданных.

Многие шепчутся, что Астарот меняется после исчезновения. Он все больше и больше становится похожим по поведению на Демииурга – кто-то верит, что возможно, он и станет новым Демииургом. Но Астарот – все еще Повелитель Тьмы, существо с крайне низким психическим балансом, получающее удовольствие от страданий и агонии окружающих.

Сейчас, без Демииурга, Астарот стал сильнейшим существом во вселенной. В Инферно его власть безгранична – своей волей он может менять тамошнюю реальность, как мягкую глину.

В нашем мире ему нужно принимать зримый телесный облик, что ограничивает его силу. Воплощения Астарота можно убить, но его самому это не повредит. У него много воплощений, и уничтоженное обличье он возродит за счет своего убийцы. Через один день после своего уничтожения, Астарот проникнет в тело убитого воплощения и сделает его своей новой оболочкой.

Даже если все его земные тела будут уничтожены, Астарот не погибнет. Его истинная сущность находится в Инферно и не может быть уничтожена, а тела он заменит через день. Пока существует Инферно, существует и Повелитель Тьмы.

Ни одна из земных форм Астарота не подвластна магии и все они могут полностью подчинять волю любого существа с балансом -25 и ниже. В разных телах он может пребывать одновременно, и способен перемещать их во времени и пространстве по своему желанию. Ниже мы опишем две самые распространенные человеческие формы из всего множества, что доступно Астароту.

Крестоносец

И затем ступил Крестоносец из тьмы и воссиял своим страшным светом... и зрел я его бледный лик человеческий, и многие труды и годы оставили на нем свой след. Седы его волосы и седой свет, что озаряет его. И зрел я воинов, что падали ниц, и звали его владыкой, и шли за ним на смерть, ибо не было у них силы воспротивиться ему. И лишь глаза его единые свет не исторгали, а были тьмы полны, и тьма голодна та была и ненасытна. Встретил я его взор и пронзил он меня, извлекая все тайны мои, всю душу мою, и не было силы, дабы скрыть от него мысли свои.

Это воинственное воплощение Астарота, в котором он предводительствует Легионам Проклятых. Он желает начать против человечества кровавую войну и загнать немногочисленных выживших в средневековую дикость и покорность. Так он укрепит иллюзию и обретет власть над миром, который будет бояться одного его имени. Крестоносец не собирается ждать дольше, чем накопит свои силы – время для кровавого геноцида пришло.

Превосходный лидер, он ведет за собой всех, сочетая харизму и ужас. Воины умирают по первому его приказу и относятся к каждому слову Крестоносца, как к непреложной истине. Они не задают вопросов и не испытывают сомнений, если Крестоносец что-то приказывает. Солдаты просто идут и умирают, если этого требует воля их ужасного лидера. Он – выдающийся стратег и тактик, и непобедимый мастер боя.

Проворство 80

Сила 100

Телосложение 100

Внешность 15

Эго 80

Харизма 50

Восприятие 50

Образованность 100

Модификатор к проверке на ужас: (увидев в бою) -10

Рост: 190 см.

Вес: 90 кг.

Чувства: абсолютные. Видит в полной темноте, чувствует магию, читает мысли и чувства.

Общение: речь и телепатия.

Движение: 40 м.

Действий: 9

Бонус к инициативе +68

Бонус к урону +19

Здоровье:

19 ссадин = 1 легкая

18 легких = 1 тяжелая

16 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 10 смертельных ран.

Выносливость: 530

Силы: Контролирует всех с психическим балансом -25 и ниже. Чтобы справиться с приказом – проверка Эго жертвы, нужен эффект 20+.

Понижает баланс и вызывает недостатки у всех, кто находится рядом.

За каждый день баланс снижается на -1 до -100 максимум.

Повелевающий голос, Неуязвимость к огню, электричеству и радиации, Регенерация ран и конечностей, Телепатия, Телекинез (1 тонна, 50 метров в секунду)

Навыки: Лазанье 50, Плавание 50, Скрытность 50, Уклонение 50, Акробатика 50, Умение Падать 50, Проникновение 50, Вождение 50, Оккультизм 100, Пилотирование 50, Двуручный бой 50, Языки: все человеческие, Тренировка Коммандос (Удар 100, Пинок 75, Блок 50, Захват 50, Бросок 75)

Все Знания и заклятья 50

Особая магия – дает все солдатам под своим руководством удвоение всех физических характеристик до конца боя, заставляет врагов проходить проверку на ужас в начале боя и при неудаче в панике убежать.

Темное Искусство: 100

Зверь

И зрел я площадь городскую, кровью залитую и смрад над ней стоял бойни ужасной. В крови утопала она, и тела на части разорванные, терзал Зверь. Крови жаждал он и плоти, но не голодом томим, а алчностью до страданий людских. Отверз он пасть, кровавые клыки явив мне, и выл голос страшным, голосом проклятым. Когти его камень рассекали, когда ступал он на двух лапах и на четырех, уродливое подобие рода людского.

Кошмарное воплощение убийства, Зверь – совершенный хищник. Его единственная страсть – убивать, неважно кого. Он несется, заражая всех своим кровожадным безумием, и возглавляет стаю утративших рассудок, утопив в крови всех, кто попадется на его пути. Те, кто следуют за ним, падут жертвой Зверя, потому что для него нет разницы, кого пожирать. Он лишен человеческой рассудительности, но по-звериному хитер.

Проворство 80

Сила 100

Телосложение 100

Внешность 2

Эго 50

Харизма 2

Восприятие 50

Образованность 1

Модификатор к проверке на ужас: (увидев в бою) -10

Рост: 2 м.

Вес: 100 кг.

Чувства: абсолютные. Видит в полной темноте, читает мысли и чувства, обладает шестым чувством на чужое присутствие.

Общение: рычание

Движение: 40 м.

Действий: 9

Бонус к инициативе +68

Бонус к урону +19

19 ссадин = 1 легкая

18 легких = 1 тяжелая

16 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 10 смертельных ран.

Выносливость: 530

Естественная броня: 2 (кожа)

Силы: Контролирует всех с психическим балансом -25 и ниже. Чтобы справиться с приказом – проверка Эго жертвы, нужен эффект 20+.

Понижает баланс и вызывает недостатки у всех, кто находится рядом.

За каждый день баланс снижается на -1 до -100 максимум.

Повелевающий голос, Неуязвимость к огню, электричеству и радиации, Регенерация ран и конечностей, Телепатия, Телекинез (1 тонна, 50 метров в секунду)

Навыки: Уклонение 50, Прятанье 50, Метание 50, Лазанье 50, Поиск 50, Кинжал 75, Ударное Оружие 75, Древковое Оружие 50, Меч 75, Топор 75, Метательное Оружие 75, Пинок 80, Удар 75, Бросок 75, Кулак 60, Удар Головой 50

Темное Искусство: 100

Архонты

Архонты были вернейшими слугами Демиурга и, по его словам, первыми существами, что он сотворил. Архонты не помнили времени до Демиурга и поэтому соглашались, что они всего лишь частицы его сущности, обретшие сознание. Архонты возводили иллюзию и следили за тем, чтобы в ней не возникало трещин. В прежние времена они часто спускались в наш мир как воплощения под маской различных богов, и оставили след во многих мифах.

Изначально было десять Архонтов, но четверо или них пропали или были уничтожены во времена, следовавшие за исчезновением Демиурга. Оставшиеся шестеро сейчас правят Метрополисом и нашим миром. Некоторые из них желают продолжать свой труд тюремщиков, другие втайне хотят освободить человечество.

У Архонтов много имен, но чаще всего их зовут именами Сефирот: Кетер, Бина, Гебура, Тифарет, Нетзач и Малькут. Их истинная эссенция скрыта во дворцах Метрополиса. По своей природе Архонты чужды нам и не имеют ничего общего с человеком, хотя и могут принимать человеческий облик. Из их дворцов в наш мир ведут врата – чаще всего в места, значимые для Архонтов.

Четыре исчезнувших Архонта, это Чокма, Чесед, Ход и Йесод. Их дворцы в Метрополисе опустели, но говорят, что там иногда движутся странные тени.

Манифестации

Архонты редко прибегают к телесному воплощению. Они используют манифестацию – не существо, а способ влияния на тот или иной участок иллюзии. Там, где Нетзач, Архонт Войны и Победы, создает манифестацию, начинают греметь войны и революции. Если Бина, Архонт религий и традиций, создаст манифестацию, то в том месте усилится традиционная вера, породив религиозную нетерпимость.

Кетер, Архонт Власти, вызывает своей манифестацией укрепление государственных институтов.

Точно так же, как территорию, Архонты могут влиять на людей, связанных той или иной общностью: политикой, религией, наукой или моралью. В этом случае они просто внушают целым группам деятелей по всему миру одинаковую идею и смотрят, как она распространяется. Часто Архонты посылают Ликторов контролировать процесс, чтобы не тратить все свое время на внесение изменений во внушаемые идеи.

Кетер

Кетер носит титул Правителя, самого могущественного, но при этом и самого пассивного Архонта. Он первый из подданных Демиурга и первый, сотворенный Создателем, восседающий в самом величественном из дворцов Метрополиса. Жемчужные стены дворца возносятся до темных небес, и острые шпили горят ярким огнем, разгоняя тьму. Внутри дворец представляет собой огромный муравейник из бесконечных залов, комнат и коридоров. Там все заполнено слугами, покоренными мятежниками в роли рабов и трофеями Кетер. Стены украшены барельефами из драгоценных камней внутри и снаружи – и на всех их изображены могущественные лидеры и соперники Кетер, павшие перед его властью. Все, что происходит во дворце, известно Архонту, и все его слуги – лишь продолжение его воли. Он Правитель, и этим все сказано – никакое событие не смеет совершаться без его ведома. В присутствии Кетер всех его слуг охватывает неодолимая покорность и они делают все, чтобы угодить своему повелителю.

На Земле Кетер действует через членов правительства и аристократию. Там, куда он обращает свой взор, укрепляются традиционные узы государства, и люди теряют свои свободы. Ликторы Кетер проникали в правящие круги по всему миру, следили за непрерывностью наследных линий и занимались выведением идеальных правителей через серию правильных браков и должное обучение.

До начала индустриализации в 19-ом веке сила этого Архонта была неодолима, но сейчас он ослабел. За это Кетер ненавидит Малькут и вечно старается разрушить планы соперника, покровительствующего переменам. Он хочет возродить феодализм в мире, осовременив его, но все же привязав к идее, что есть лишь один назначенный Небесами правитель. Ему нужно общество полностью покорных, живущих по правилам людей – общество, в котором не будет перемен, так желанных Малькут.

Последнее время Кетер редко уделяет время иллюзии. Он ждет, затаившись в своем дворце, нужного момента, обманывая всей своей кажущейся пассивностью. Когда остальные ослабят себя борьбой за власть, он сделает свой ход – ход, ведущий к победе.

Рафаэлиты

Большую часть доверенных слуг Кетер составляют Рафаэлиты. Это были вернейшие из слуг Демиурга, которых он направлял против тех Пробужденных, что воевали с Механизмом. Даже когда Создатель исчез, Рафаэлиты не оставили свою вахту. Сейчас их возглавляет Рафаил, непримиримый страж иллюзии и враг всех Пробужденных, по слухам победивший и заточивший многих из них. Четверо Рафаэлитов всегда стоят у слепых врат Цитадели, пока Рафаил и его элитные

войска патрулируют все три темницы, Метрополис и Лабиринт, ища угрозу планам своего исчезнувшего повелителя.

И читал я письма про Рафаила и воинство его, непоколебимых духом и верных заветам сгинувшего Демиурга. На крылах своих мчатся они окрест миров и ветра стонут их голосами. Вьются локоны их, седые или черные, и белые их одежды, и мечи в руках из пламени, и копья молний, и щиты ветра. И нет силы выйти одному против воинства их, ибо повергали они Пробужденных в сражениях бесчисленных.

Проворство 21

Сила 21

Телосложение 21

Внешность 21

Эго 11

Харизма 11

Восприятие 16

Образованность 0

Модификатор к проверке на ужас: +10 (бонус из-за величественного вида, пугающего, но прекрасного)

Движение: 11м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +9

Бонус к урону +5

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелых = 1 смертельная

Выносливость: 135

Естественная броня: 8

Навыки: Автоматическое Оружие 16, Винтовки и Арбалеты 16, Ручное Оружие 16, Тяжелое Вооружение 16, Скрытность 16, Уклонение 16, Кинжал 16, Древковое Оружие 18, Меч 20, Первая Помощь 15, Языки: все человеческие, Контакты: небесные существа, Удар 16

Атака: за одно действие дважды атакуют голыми руками (Ссадины 1-5, лег. раны 6-14, тяж. раны 15-24, см. раны 25+) или один раз за действие оружием стихий (урон обычного оружия, плюс урон от огня или электричества). В иллюзии часто используют оружие смертных.

Силы: умирая, тут же возрождаются исцеленными где-то в

Метрополисе. Это бессмертие сохраняется, пока существует иллюзия.

Темное Искусство: 15

Бина

Бина был сотворен третьим среди Архонтов. Когда-то он был силен немногим меньше Кетер, но ослабел после развала СССР. Ранее Бина хотел стать новым Демиургом, но ослабление коммунизма подорвало его веру в победу. Он укрепил свое влияние в Африке, Южной Америке и Китае, но проиграл борьбу за власть в Европе и Северной Америке. Бина не верит, что Демиург вернется и согласен с любым правителем, который займет его место – он просто боится, что без единого лидера Архонты утратят свою власть над Метрополисом, погрязнув в бесконечных интригах.

Дворец Бина почти так же велик, как у Кетер, но сделан с большей любовью к деталям. Он возведен из черного камня и резного дерева. Среди его помещений больше значение имеют лестницы – Бина обожает размещать их между этажами в сотне мест. Всюду видны

картины, скульптуры и украшения, собранные из разных миров и времен, и дворец Бина изнутри кажется сказочной сокровищницей. Трудно говорить о половой принадлежности Архонтов, чуждых понятию разделения полов. Однако среди обликов Бина чаще всего встречается Черная Мадонна. В этой ипостаси он (точнее, уже она, поскольку принимая облик, Архонт и наследует стиль мышления) покровительствует семейным узам и общественному долгу. Бина ненавидит индивидуализм. Там, где правит Черная Мадонна, традиции укрепляются и новые идеи отвергаются. Именно в этой ипостаси Бина правил в Восточной Европе и в России. Его Ликторы внедрялись в королевские семьи и подчиняли принцев крови. Бина создал православие, чтобы укрепить традиции и одновременно еще больше ослабить истинное учение Христа. Он часто ходит по Земле в воплощении Девы Марии и других святых женщин. После исчезновения Демиурга Черная Мадонна развивала учение коммунизма и покровительствовала Сталину. В коммунизме она видела прекрасный способ управления людьми, однако он встретил сильное сопротивление других стран. Теперь Бина покровительствует сектам и телевангелистам в странах Европы и Америки, и готовит свои войска из экстремистских течений ислама. Он надеется ослабить сопротивление демократических государств изнутри, а потом сделать ислам новой мировой религией.

Гебура

У Гебура достаточно сил, чтобы побороться за место Демиурга. Нетзач и Тифарет – его соперники, в основном из-за неприятия его методов. Гебура верит в справедливость без снисхождения, наказание без жалости и бездушную догму законов. Именно он придумал принцип «око за око, зуб за зуб». По всему миру Гебура распространяет влияние на судебную и исполнительную систему.

Гебура был искренне верен Демиургу и долго ждал его возвращения. Однако сейчас он понимает, что трон Создателя не должен пустовать. Даже если Демиург вернется, Гебура не собирается уступать ему место, которое надеется занять.

Дворец Гебуры похож на мрачную темницу из неисчислимого количества крошечных камер. Там невозможно не заблудиться, если не знаешь пути. Огромное количество закутков и тайных ходов пронизывает это место, и слуги Гебуры патрулируют его. За каждым следят надсмотрщики и тайные соглядатаи. Любое неудовлетворительное выполнение приказа карается пытками или смертью. Не стоит и говорить, что слуги живут в вечном страхе наказания – и тщательно выполняют тысячи правил, которые создал для них Архонт. Самые любимая для Гебура часть дворца – пыточные и темницы, не уступающие адским чистилищам.

Гебура – Судья, воплощение принципа безжалостной расплаты. Во времена Демиурга он создавал жесткие системы правосудия, насаждая суровые законы иудаизма, ислама и Рима. Его Ликторы – судьи и судебные приставы, следящие за тем, что никто не ушел от ответственности. Сейчас для Гебуры важно лишь сохранить законы неприкосновенными – ему не нужна власть как таковая, но он верит, что лишь на троне Создателя сможет создать справедливое законопослушное общество.

Тифарет

Тифарет мечтает заменить Демиурга. Этот Архонт предпочитает женское воплощение и вечно враждует с Гебура и Нетзач, поддерживая Малькут. Её Ликторы не занимают ключевые позиции, но зато распространяют новые идеи. Вдобавок, их просто больше – никто не имеет столько Ликторов, сколько Тифарет. Втайне Тифарет рада исчезновению Демиурга и ослаблению его вернейших Архонтов. Теперь у неё есть время свободно заниматься достижением своих целей. Она создает сеть контактов, находя союзников там, куда никто не заглядывает. Генералы Астарота и даже существа из таких далеких уголков реальности, где не слышали о человечестве, в равной мере подходят для её целей.

Дворец Тифарет – исполинская галерея, полная картин и предметов искусства из всех эпох. Все новаторские идеи отмечены там. На нижних этажах скрыты артефакты времен, предшествующих заточению человечества – многие обладают колоссальной силой. По всему миру Тифарет подчиняет себе деятелей искусства и СМИ, распространяя с их помощью те идеи, которые ведут к ослаблению власти её соперников. Её слуги знают, что заслужить расположение Архонта можно, предоставив ей новую интересную идею или новаторский творческий шедевр.

Тифарет не зря называют Паучихой. Она оплела мир сетью слуг и шпионов, следя за действиями прочих Архонтов и тайно внося изменения для своей выгоды. Пусть она и кажется не опасной, используя ниточки связей, Тифарет может считаться одним из могущественных Архонтов. Никто в точной мере не знает, что влечет Тифарет – кроме желания влиять на все процессы во вселенной. Слуги Тифарет не только многочисленны, но и прекрасно подкованы в современном мире. Они используют технологию и СМИ, создавая себе прекрасное прикрытие из общественных течений. Во времена Демиурга она тайно помогала некоторым людям Пробудиться, заводя союзников. Сейчас она занимается покровительством технологического и творческого прогресса. Если все люди достигнут Пробуждения, Архонт не собирается им мешать – напротив она будет манипулировать уже ими, постепенно приобретая все новых и новых соратников. Даже сейчас часть Пробужденных поддерживают Тифарет, считая её союзницей.

Нетзач

Нетзач мечтает стать новым Демиургом, противостоя Гебура и Тифарет. Особенно сильно противостояние с Тифарет, которое в будущем может вылиться в открытую войну. При Демиурге Нетзач командовал небесными силами и считался его доверенным полководцем. Его дворец – укрепленный замок с высокими башнями и бойницами, полный воинов и слуг. Каждый из слуг умеет сражаться и внутри царит строгая армейская дисциплина.

Нетзач – Победитель. В прежние эпохи он испытывал человечество многочисленными войнами, устраивая сражения всюду, куда обращал свой взор. Для него важная лишь победа – любой ценой. Этому Архонту недостаточно просто обойти соперников – нет, он хочет втоптать своих противников в прах, сломить и унижить их.

После исчезновения Демиурга он какое-то время следовал за Кетер, но Правитель показался ему слабым. Кроме того, Нетзач обеспокоен угрозой со стороны Астарота и готовится к войне с Легионами

Проклятых. Он не сильно беспокоится, что эта схватка оставит Землю в руинах - потери во время войны никогда не волновали Архонта. Сейчас Нетзач подчиняет себе военных по всему миру, заставляя поклоняться себе. Сильнее всего слуги Нетзач распространены в Африке, на Ближнем Востоке и в Южной Америке, хотя последнее время он укрепился и в России.

Малькут

Малькут - зеркальное отражение Кетер. Там, где Кетер Правитель, он - Мятежник. Раньше этот Архонт чаще принимал мужской облик, но сейчас все время пребывает в женском. Малькут - единственный, кто всегда помогал человечеству в борьбе с Демиургом и был близко к людям. Это весьма занятно, учитывая, что именно он создал иллюзию. Возможно дело в характере Малькут. Как мятежник, он не может оставаться в стороне, чувствуя, что люди разделяют его бунтарский дух. После исчезновения Демиурга Малькут открыто бросил вызов прочим Архонтам.

Его дворец - современная конструкция из стали, стекла и пластика, немыслимое скопление башен, отражающее футуристические фантазии. Внутри здание намного больше, чем снаружи - Малькут ненавидит тесные стены. Защитные артефакты, магия и различные автоматические системы вооружения защищают дворец, поскольку Малькут понимает, что рано или поздно с ним решат сражаться открыто.

Близость к людям связана с тем, что создавая иллюзию, Малькут тесно столкнулся с Геей, духом Элизиума. Тогда он заточил Гею, но вскоре обнаружил, что во многом разделяет её виденье мира, в котором все развивается своим чередом. Конечно, их нельзя назвать союзниками - технический прогресс чужд Гее, но Малькут все больше и больше сближается с сущностью, которую когда-то пленил. Его женская ипостась и то, что все чаще он начинает подчинять себе культы, поклоняющиеся Матери-Земле, свидетельствуют о том, что Малькут становится в чем-то подобен Гее.

Этот Архонт помогает достигать Пробуждения и поощряет любой прогресс. Он следит, чтобы люди сохранили знания магии, оккультные науки и свой неукротимый дух. Не стоит и говорить, что это делает Малькут главным врагом для своих сородичей и Астарота. Лишь Тифарет помогает ему, но в большей степени - для достижения собственных целей.

Среди слуг Малькут мало Ликторов. Он использует людей, передавая им артефакты и вручая Знания магии, благодаря чему его зовут покровителем заклинателей. Под его влиянием генетические эксперименты и медицинские технологии начинают распространяться открыто - Малькут верит, что с их помощью можно снять оковы, наложенные Демиургом. Он поощряет рост городов - там, где мало места и процветает насилие, легче всего выйти за грань и приблизиться к Пробуждению.

Следует заметить, что Малькут - не заботливый наставник или любящая мать. Он - сила бунта, и толкая к Пробуждению, мало заботится, какой Тропой пойдет человек. Его метод - вырвать человечество из пассивной расслабленности и заставить действовать, пусть даже при этом погибнут девять из десяти.

Ангелы Смерти

Десять Ангелов Смерти – ближайшие советники Астарота. Их можно назвать искаженными отражениями Архонтов.

До исчезновения Демиурга Ангелы Смерти редко покидали Инферно. Они пытали души умерших и боролись за власть над различными областями ада, проводя в этих занятиях целые эпохи. После пропажи Создателя Астарот потерял интерес к Инферно и сосредоточился на нашей реальности и Метрополисе. Ангелы Смерти оказались предоставлены сами себе. В придачу ручеек душ заметно иссяк – люди не верили в высшее воздаяние, а оправлялись сразу на перерождение или оказывались в личных чистилищах, уловленные различными существами. Инферно стало пустеть, и Ангелы Смерти вошли в наш мир в различных воплощениях.

Некоторые продолжают верно служить Астароту, помогая ему захватить иллюзию. У других свои планы по отношению к человечеству – в конце концов, они и так слишком долго пресмыкались перед Повелителем Тьмы. Кто-то старается воспользоваться отсутствием внимания к Инферно и ухватить побольше власти в аду.

Ниже мы опишем Ангелов Смерти и дадим пример одного воплощения. В самом же Инферно их внешность постоянно меняется, отражая худшие из кошмарных видений, которые знало человечество. Подобно Архонтам, Ангелы Смерти могут применять манифестации, воздействуя на территории и на группы людей. Многие зоны военных конфликтов и места пыток воздвигнуты под их влиянием – но, в отличие от Архонтов, Ангелы Смерти любят посещать эти места в форме воплощений.

Тамиэль

Тамиэль – могущественный Ангел Смерти, Некоронованный Король, тень Кетер. Он служил Астароту, будучи его правой рукой, но сейчас вышел из повиновения. Тамиэль насаждает суровую дисциплину и субординацию, используя страх, пытки и убийство всех непокорных. Астарот попытался уничтожить мятежника, но даже ему не хватило на это сил. Все идет к открытой войне между Повелителем Тьмы и его бывшим слугой.

Тамиэль воплощает деспотизм. Он давит любое сопротивление, недовольство и сомнения в его праве на власть, в крови своих жертв. Тираны, диктаторы и генералы по всему миру находятся под его покровительством, стараясь стать подобными своему повелителю. Половина армий мира в большей или меньшей степени находятся под властью Тамиэль – лишь войска Астарота и Нетзач представляют угрозу его планам. Для него Повелитель Тьмы – главный враг, которого Тамиэль ненавидит и боится. Другими его соперниками можно назвать Архонта Нетзач и Ангелов Смерти Хаперсерап и Голаб. Лишь Чагидиэль время от времени помогает ему.

Чагидиэль

Чагидиэль носит титул Кровожадного Патриарха. Он не так силен, как прочие Ангелы Смерти, и отражает Архонта Чокма, исчезнувшего небесного патриарха. Чагидиэль все еще служит Астароту, но задумывается о восстании. Он не подозревает, что Повелитель Тьмы знает об этих замыслах и собирается ударить первым.

Чагидиэль – извращенный отец, пожирающий своих детей. Он слаб и лишь немногие Расчленители служат ему, но к несчастью, среди людей ряды его слуг значительно обширнее. Его темные мечты находят

отражение в их искаженных душах. Грязь смертных последователей служит его целям – и Чагидиэль охотно приумножает её. Его слуги черпают силу, растаптывая мечты детей, которых они мучают. Чаще всего они – директора приютов и психических учреждений, за закрытыми дверями вытворяющие ужасные вещи со своими юными подопечными и беспомощными больными.

Чагидиэль подчинены администрации таких заведений в Китае и России, и его воплощение часто навещает их. Он ненавидит Астарота и пытается заключить союз с Тамиэль и Гамалиэль. Чагидиэль не знает, что его слуг иногда использует Малькут – в местах страдания проще подтолкнуть людей к Пробуждению.

Сатариэль

Сатариэль куда опаснее, чем Чагидиэль, хотя и не считается сильной. Почти всегда носящая женское обличье, она формально выполняет приказы Астарота, но на деле старается получить с этого выгоду.

Сатариэль пользуется определенным доверием Повелителя Тьмы и даже иногда возглавляет некоторые легионы. Там, где она вступает в бой, воцаряется кровавый хаос и холокост.

Среди людей слуги Сатариэль – экстремисты всех мастей, от террористов до политиков. Её цель – уничтожить цивилизацию, вогнав человечество в глубины низости и порока. Ей служат многие Расчленители и чудовища Инферно, живущие голодом и злобой. Более сдержанные существа, такие как Нефариты, стараются избегать её общества, почитая Сатариэль слишком неуравновешенной.

Её называют Безумной Матерью, и с восьмидесятих годов Сатариэль активно посещает в виде воплощения жестокие культы Индии. Там, под видом Кали, она собирает кровавую дань, требуя убивать людей в её честь и вырезать их сердца. Сейчас эти культы набирают силу, поскольку Сатариэль надеется со временем сделать их официальной религией.

Гамичикот

Гамичикот носит имя Ложный Благодетель и отражает Чесед. Он служит Астароту, но не из верности, а из выгоды. Гамичикот не будет бороться сам – он посмотрит, какая сторона победит, и примкнет к ней. Его суть – голод, парализующий волю и превращающий в чудовище. Он действует через благотворительные организации, пичкая голодающее население отравленной едой или заставляющие бездомных совершать ужасные вещи ради миски похлебки. У Гамичикот мало слуг в Инферно, но вполне хватает верных смертных рабов. С их помощью он сеет войны и разрушает экономику, чтобы потом насладиться зрелищем голодающих людей и их отчаяньем. Любимое воплощение этого Ангела Смерти – Джонатан Хоубрук, глава международной гуманитарной миссии. Хоубрук формально отправляет в районы, где ведутся войны, помощь – на деле же снабжает стороны оружием, призывая их убивать друг друга с новой силой. Он также приказывает своим слугам отравлять запасы продовольствия, вызывая эпидемии.

Голаб

Голаб – Палач и один из сильнейших Ангелов Смерти. Лишь Тамиэль и Хаперсерап могут сравниться с его силой. Он противоположен Гебура и заставляет людей страдать не ради наказания, а ради собственного удовольствия. Голаб носит титул верховного палача Инферно и верен Астароту. Он часто воплощается в лагерях земных слуг Повелителя

Тьмы и пытается пленников, которых захватывают слуги Астарота. Голаб насаждает жестокую диктатуру властей, развращая полицию, судей и создавая новых палачей повсюду. Он пытается до тех пор, пока жертва не готова предать все и начать наслаждаться своей болью – не удивительно, что никто по доброй воле не желает идти в услужение столь жестокому Ангелу Смерти. Однако слуги Астарота охотно выполняют приказы Голаб, потому что Повелитель Тьмы доверяет своему палачу. Больше всего Голаб ненавидит Тамиэль за предательство их властелина, мечтая, что после победы Астарот отдаст ему часть владений Некоронованного Короля.

Тогарини

Тогарини – темное отражение Тифарет и не считается сильным Ангелом Смерти. До исчезновения Демиурга он был куда могущественнее, занимая близкое к Астароту место. Однако затем он восстал – и проиграл в схватке с Властелином Тьмы. Астарот заточил его в нескольких воплощениях, низвергнув в иллюзию. Он больше не существует в Инферно, как другие Ангелы Смерти, и если все его воплощения будут убиты – тоже умрет. Это заставило Тогарини заключать сделки с множеством некромантов южной Европы и Ближнего Востока, которые дали клятву воскресить его тела в случае смерти.

Тогарини воплощает Смерть – но не освобождающую смерть, а ту, что растягивается на вечность. Смерть и заточение в гниющем теле, которое медленно пожирают черви – вот что он несет. Наш страх перед гибелью питает его и Тогарини будет силен, пока мы боимся умирать. Слуги Тогарини проводят некромантические ритуалы по реанимации мертвецов, создавая зомби и заточая души между жизнью и смертью. Не стоит и говорить, что от кровавых жертвоприношений в свою честь Тогарини тоже не отказывается.

Хаперсерап

Хаперсерап – могущественный Ангел Смерти, отражающий природу Нетзач. Он Воитель Зла, слепо преданный Астароту. Как предводитель армий тьмы, он отвечает лишь перед одним Повелителем Мрака. Ему нужны битвы, но не победа, а кровавая бойня, после которой тела будут лежать вперемешку, разорванные на части. Легионы тьмы готовятся к апокалипсису под его руководством, и Хаперсерап разжигает бессмысленные войны среди смертных, где только может. Он внушает смертным последователям лишь одну мысль – убивать до тех пор, пока не убьют их самих. Когда Астарот победит, Хаперсерап надеется, что его верность будет вознаграждена владениями мятежников.

Среди всех полководцев нет такого кровожадного, как Воитель Зла. Он собирает армии для Повелителя Тьмы в Венесуэле и Бразилии. Его воплощение, полковник Джон Мартинез, устраивает военные атаки и провокации, проливая кровь мирного населения – которая приведет еще к большей крови. Он разрабатывает самоубийственные тактики, после которых не останется победителей.

Самаэль

Самаэля называют Мстителем, слепым возмездием, тенью Архонта Ход. Ему не важно соперничество Астарота и прочих Ангелов Смерти, Самаэль хочет лишь заполучить побольше власти над нашим миром. Он не уважает Повелителя Тьмы, но понимает, что выгоднее подчиняться ему. Остальные Ангелы Смерти стараются не задевать Самаэля из-за

его невероятной мстительности. Он учит своих последователей мстить так же слепо, не щадя ни обидчиков, ни себя. Многие кодексы поведения, основанные на мести, вроде традиций мафии, созданы Самаэлем.

В мире людей он необычайно силен, подчинив себе миллионы слуг, используя различные воплощения. В Инферно, Самаэль, напротив, может полагаться лишь на нескольких Расчленителей и других адских созданий. Но люди куда интереснее – они плодят столько зла своими поступками, что заставляют завидовать даже демонов.

Самаэль не ввязывается в схватки и не привлекает внимание Архонтов. Иногда его слуги мешают чужим рабам, но это редко выливается в открытые конфликты между стоящими за ними силами.

Этот Ангел Смерти придерживается принципа мести до двадцать седьмого колена тем смертным, что хоть как-то помешали ему. Под маской своего любимого воплощения – Дона Михаила Симмары он подчинил себе всю мафию Нью-Йорка и работает над созданием настоящего теневого правительства гангстеров, которое будет контролировать все крупные города. Учитывая число его слуг, работа близка к завершению.

Гамалиэль

Извращенное отражение Йесод, Гамалиэль использует сексуальность, чтобы уничтожать жизнь, вместо того, чтобы её создавать. Его абсолютно не волнует борьба за власть и Гамалиэль просто избегает Князя Тьмы. Астарот знает об этом, но ему пока важнее справиться с явными мятежниками.

Гамалиэль воплощает извращенную сексуальность. Его влияние не слишком велико и немногие Расчленители следуют его приказам. Большая часть смертных слуг – сексуальные преступники и организаторы сексуального бизнеса. Чаще всего это приводит к конфликтам с Гебура, поскольку эти слуги постоянно нарушают законы.

Нахемот

Самый слабый из Ангелов Смерти, Нахемот воплощает апатию и равнодушие. Он не интересуется ничем, занимаясь лишь своими пыточными в Инферно. Большей части Ангелов Смерти, Астароту и Архонтом тоже нет до него дела. Лишь Малькут ведет с ним свою личную войну, поскольку Нахемот воплощает противоположность перемен. Из-за лени у Нахемот даже нет смертных слуг или верных Расчленителей.

В тех редких случаях, когда Нахемот создает манифестацию, он вселяет в нас равнодушие, лень и безразличие ко всему на свете. Он не одобряет падение иллюзий, но слишком тяжел на подъем, чтобы хоть что-то предпринять по этому поводу.

Воплощения

Некоторые существа действуют в нашем мире и за его пределами в виде воплощений. Их истинная суть остается в Метрополисе или Инферно, а свое отражение они отправляют в форме более слабого тела. Это не удивительно, ведь и наша реальность не более чем отражение истинного мира Метрополиса и Инферно.

Все воплощения имеют лишь малую часть силы существа, поскольку телесный облик ограничивает их. Воплощение можно убить, но это не повредит истинной сущности. Через день она вселится в человеческое тело (чаще всего в тело убийцы) и превратит его в свое прежнее

воплощение. Это необратимый процесс – душа человека выбрасывается прочь, отправляясь в Инферно, а тело принимает облик убитого воплощения.

Одно и то же существо может иметь множество воплощений одновременно. Однако чаще всего Архонты и Ангелы Смерти прибегают к помощи слуг, а не действуют в форме воплощений. Если несколько воплощений гибнут одновременно, это наносит уже ощутимый удар по существу, возможно, даже ранит его. Рассредоточившийся на большое число воплощений теоретически может умереть, если все они погибнут одновременно. Такого еще не происходило, но риск остается, поэтому большая часть сущностей избегает злоупотреблять воплощениями. Единственный, кто не переживает по этому поводу – Астарот, который знает, что не умрет, пока существует Инферно, но даже он может ослабеть, если все его воплощения погибнут одновременно. Архонты крайне редко принимают форму воплощений. Они посылают Ликторов и действуют через манифестации для достижения своих целей. Ангелы Смерти любят лично контролировать процесс, так что имеют по несколько воплощений в нашей реальности. Ниже мы приведем пример одного такого воплощения, оставившего кровавый след из изнасилований и серийных убийств в США.

Попутчик - воплощение Гамалиэль

И зрел я в свете смутном лишь черный плащ, под которым скрыто уродливое тело. Зрел, как остановилась машина, и он склонился у места возницы, юной девы, пряча в тени свои когтистые руки. И затем слышал я смех из-под черной шляпы, скрывающей лик его, когда несчастная смертная изволила подвезти Попутчика, мерзостное и кошмарное воплощение Гамалиэль.

Проворство 50

Сила 50

Телосложение 80

Внешность 5

Эго 40

Харизма 40

Восприятие 50

Образованность 50

Модификатор к проверке на ужас: -5

Рост: 230 см.

Вес: 150 кг.

Чувства: абсолютные. Видит в полной темноте, в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре, чувствует любой запах.

Общение: речь и телепатия.

Движение: 25 м.

Действий: 7

Бонус к инициативе +38

Бонус к урону +11

Здоровье:

17 ссадин = 1 легкая

16 легких = 1 тяжелая

14 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 5 смертельных ран.

Выносливость: 430

Силы: Контролирует всех с психическим балансом от -50 до -100. Чтобы справиться с приказом – проверка Эго жертвы, нужен эффект 10+.
Повелевающий голос, Видит магию и ауры, Неуязвимость к огню, электричеству и радиации, Телепатия, Телекинез (100 кг, 10 метров в секунду)

Навыки: Лазанье 50, все навыки оружия и боя: 75, Скрытность 50, Прятанье 75. Поиск 50, Умение Падать 50, Выживание 50, Маскировка 30, Вождение (любой наземный транспорт) 50, Мимикрия 50, Боевые Искусства Карате (Удар 75, Пинок 60, Парирование 40, Уклонение 35)

Магия: Знания Смерти и Страсти 50, все заклятья в них по 30

Темное Искусство: 50

Ликторы

Ликторы – наши тюремщики. Их численность оставляет 823543

Ликтора, сотворенных Малькут вместе с иллюзией. Ролью этих существ было сторожить нас, не давать Пробудиться и укреплять иллюзию.

Когда Демиург исчез, это потрясло многих Ликторов. Одни продолжили свой труд, но другие возненавидели нас, обвиняя в исчезновении Создателя. Были и те, кто примкнул к Астароту, желая обрести власть, или пошел в услужение к Архонтам.

Для наших глаз Ликторы кажутся людьми, хотя на самом деле их тела отличаются от человеческих. Они занимают ключевые посты в правительстве, бизнесе, науке, культуре и религии, направляя их течение в нужное русло. В работе Ликторы предпочитают скрытность, но не останавливаются перед тем, чтобы уничтожать узнавших лишнее смертных. Архонты опираются на Ликторов, когда пытаются контролировать иллюзию.

Те, кто видит истинную реальность, могут отличить и настоящую внешность Ликторов – безволосые человекоподобные существа с бледной кожей и белесыми глазами без зрачков. Эти создания могут и сами показать свой облик – обычно, чтобы запугать жертву.

Ниже приведены описания Ликторов в их истинном облике. В человеческой внешности они будут обладать большим значением Внешности и Харизмы – учитывая должности, которые Ликторы занимают в обществе смертных, это весьма помогает. Остальные черты не меняются даже в человеческой форме.

И зрел я, как лик преподобного сменился, словно дымкой от тлеющего костра подернутый. Зрел я иной лик, лик блед, сменившее епископа тучную статью, и уста, смехом полны. Зрел я тело могучее, белого молока цвета, и острые когти, и клыков оскал. В сей же миг отсек когтистой лапой он главу слуги моего, и покуда терзал несчастного юнца, успел я бежать, страхом полон.

Проворство 31

Сила 12

Телосложение 42

Внешность 5

Эго 31

Харизма 21

Восприятие 31

Образованность 42

Модификатор к проверке на ужас: -10

Рост: 250 см.

Вес: 450 кг.

Чувства: абсолютные. Видит в полной темноте, в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре, чувствует любой запах.

Общение: речь и телепатия.

Движение: 15 м.

Действий: 5

Бонус к инициативе +19

Бонус к урону +9

Здоровье:

9 ссадин = 1 легкая

8 легких = 1 тяжелая

6 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 2 смертельных ран.

Выносливость: 240

Естественная броня: 2

Силы:

Повелевающий голос, Неуязвимость к огню, Телепатия, Телекинез (100 кг, 10 метров в секунду)

Умирая, тут же возрождаются исцеленными где-то в иллюзии. Это бессмертие сохраняется, пока существует иллюзия.

Навыки: зависят от роли в обществе. Обычно десять навыков по 50 и двадцать навыков по 30. Знают все человеческие языки.

Атака: когти 25, атакуют дважды за одно действие (Ссадины 1-7, лег. раны 8-14, тяж. раны 15-28, см. раны 29+), укус 20 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-13, тяж. раны 14-24, см. раны 25+), Пинок 20, Удар 15, Захват 15, Бросок 15

Темное Искусство: 30

Мятеж

Если не всматриваться, все так, как было сказано выше. Ликторы – верные слуги Архонтов, свято относящиеся к их приказам. Они всегда беспрекословны и послушны, готовы в любой момент прийти на зов Архонта и исполнить его волю без лишних опросов.

Ничто не предвещает беды.

На самом деле Ликторы не боятся Архонтов – они вообще никого не боятся. В их природе подчинятся сильнейшему, но это не связано ни со страхом, ни с уважением. Тысячи лет они ждали, втайне планируя, когда скинут власть и сами начнут распоряжаться иллюзией – и дождались момента, когда Демиурга больше нет. Ликторы ненавидят человечество – человечество, из-за которого их сделали надсмотрщиками. Но теперь у них есть шанс отомстить и людям, и Архонтам.

Втайне, шаг за шагом, Ликторы создают свою организацию, тайное повстанческое движение, готовое устроить мятеж. Они хотят захватить наш мир и перестроить его под себя. В будущем Ликторы должны стать правителями, а мучимое ими человечество займет место в цепях у их ног. Это будет достойное расплатой за все те эпохи, что они посвятили человеческим делам.

Почти все Ликторы примкнули к мятежникам – менее 100000 остались верны Архонтам. Самые верные обычно сильнейшие из Ликторов, но они ничего не могут сделать. Мятежники осторожны, вдобавок они понимают, что верные слуги не станут убежать Архонтам, что им нельзя верить. Мятеж подразумевает, что Ликторов надо лишить их власти – а на это не пойдут даже верные. Здесь, в иллюзии, они нужны

и удерживают ключевые посты – но кому они понадобятся за её пределами? Кроме прочего, если иллюзия рухнет, исчезнет и их способность воскресать – а при власти мятежников этого точно не произойдет. Следует признать, что Архонты никак не могут договориться между собой, и на этом фоне любая организация, движущаяся к единой цели, вызывает даже у верных инстинктивную симпатию. Поэтому они стараются не думать о своих подозрениях и молча выполняют приказы.

Мятежники собираются в ячейки из служащих одному Архонту. Эти ячейки малы и не знают друг о друге. Лишь лидеры ячеек поддерживают связь с другими лидерами, но даже они никогда не видят чужих членов. В каждом городе, стране и континенте если свой глава мятежа, которому отчитываются лидеры – такая ступенчатая схема работает просто идеально. Шесть верховных мятежников встречаются каждый год в Брюсселе.

Поскольку Ликтора нельзя окончательно убить, они вынуждены прибегать к другому средству защититься от предательства. На каждом из мятежников лежит мистическая клятва – если он попытается рассказать чужакам о заговоре, то тут же утратит все свои воспоминания, связанные с его участием в мятеже.

Архонты, однако, не дураки. Они видят, что что-то затевается, но слишком зависимы от Ликторов. В равной степени они не доверяют всем подданным – даже верные молчат, а это дурной знак. Однако без Ликторов не удастся сохранить иллюзию, и Архонты надеются, что каковы бы не были цели этих что-то скрывающих слуг, они не станут действовать во вред их общему делу. В конце концов, Ликторы наверняка не захотят рисковать своей неуязвимостью

В свою очередь, мятежники не склонны к поспешности. Они стараются услужить Архонтам, чтобы те ничего не заподозрили, но при этом подправляют их приказы. Важно занять ключевые позиции в человеческом обществе и направить его туда, где оно окажется беззащитным. Это можно достичь, если аккуратно советовать Архонтам и выполнять их повеления так, чтобы они работали на пользу мятежников. Захватив власть над иллюзией, они нанесут удар по всем источникам влияния Архонтов, призвав тварей из иных миров и используя человеческих слуг. Ликторы никогда не доверяют им, поэтому люди не знают, кому и зачем в действительности служат.

Когда все человеческие институты, покорные Архонтам, будут уничтожены или переподчинены, Ликторы смогут открыто провозгласить, что теперь лишь они станут определять курс иллюзии. В северной Европе мятежники готовят секту из смертных слуг. Мастера Храма – элитные убийцы, которые поклоняются Ликторам, как богам, и готовы в нужный момент уничтожить тех, на кого укажут их повелители. Таким будет немало – важно истребить и человеческих полководцев, служащих Астароту, и покорных Ангелам Смерти крупных политиков и бизнесменов. Идеально, если это примет форму несчастных случаев или заставит их врагов думать, что Ликторы лишь выполняли приказы Архонтов. Заставив столкнуться своих теперешних хозяев с силами Инферно, Ликторы под шумок захватят мир людей и тогда позаботятся, чтобы никто больше не Пробуждался.

Слуги Ликторов

Не только люди служат нашим тюремщикам. Различные создания из истинной реальности уже целую вечность выполняют приказания ликторов. На них делают свой расчет мятежники – многие из этих существ научились превосходно замечать следы. Конечно, изначально этих созданий вручили им Архонты, поскольку большинство не способно ходить между мирами. Но за тысячелетия службы Ликторы аккуратно добились изменения лояльности тех существ, что обитают на Земле – чтобы в нужный момент они выполняли именно их приказы. В последнее время к числу слуг прибавились ангелы и Серафимы. Изгнанные в иллюзию после исчезновения Демиурга, они были слабы – и Ликторы воспользовались возможностью подчинить многих из них своей воле. В отличие от остальных слуг, их верность под большим вопросом. Ликторы не собираются использовать их для мятежа. Напротив, они охотно обвинят именно изгнанников в предательстве, если возникнет вероятность раскрытия их заговора. Ниже приведены примеры некоторых слуг Ликторов.

Служители

Похожие одновременно на низкорослых карликов и на насекомых, Служители были когда-то сотворены Архонтами. Они считаются крайне покорными, но Архонты забыли, что любое создание признает хозяином лишь того, кто приказывает ему большую часть времени. Проведя все время от сотворения иллюзии до наших дней в обществе Ликторов, Служители видят их своими хозяевами – и выполняют любой приказ, даже самоубийственный.

Они смотрят на мир своими фасетчатыми глазами, расположенными на уродливых лицах, похожих на переплетенные узловатые корни. Низкорослые, но обладающие насекомоподобными составными конечностями, существа передвигаются, помогая себе передними лапами, и вставая на задние лишь во время неподвижности. Служители не умирают от естественных причин, как и все создания истинной реальности, но их можно убить – а их циклы размножения укутывает загадка. Ходят слухи, что они используют для вызревания своих детенышей человеческие тела – причем еще живые.

Многие Служители обитают в Метрополисе, преданно выполняя приказы Архонтов. Но те, что поселились в иллюзии, слушаются лишь Ликторов. Они таятся в подземных пещерах и канализациях, не показываясь при свете дня, и крадутся под нашими улицами, выслеживая тех, на кого укажут их хозяева. Чаще всего они укутывают себя иллюзией, походя на низкорослых людей, закутанных с головы до ног в грязные тряпки.

Служители могут выполнять сложные задачи – их лапы украшены и клешнями, и пальцами, что дает им возможность успешно обращаться с инструментами и оружием. Тем не менее, они избегают современных технологий, испытывая инстинктивное отторжение созданного руками человека. Вдобавок, их не назовешь особо умными, скорее выдрессированными.

И зрел я лица уродов и тварей подземных, что шли на меня, не боясь смерти. Клешни их щелкали, словно у саранчи жвалы, ждущей пиршества на пажитях плодородных. Глаза их видят сквозь тьму, а голоса скрипят, словно осенние ветви.

Проворство 16

Сила 21

Телосложение 21
Внешность 3
Эго 6
Харизма 6
Восприятие 16
Образованность 0
Модификатор к проверке на ужас: -10
Рост: 150 см.
Вес: 60 кг.
Чувства: видят в полной темноте и сквозь иллюзию. В остальном подобны людским.
Общение: знают все человеческие языки
Движение: 8 м.
Действий: 3
Бонус к инициативе +4
Бонус к урону +4
Здоровье:
6 ссадин = 1 легкая
5 легких = 1 тяжелая
3 тяжелых = 1 смертельная
Выносливость: 135
Навыки: Скрытность 16, Уклонение 16, Кинжал 20, Безоружный Бой 20, Прятанье 16, Поиск 16
Атака: Клешни 18 (Ссадины 1-8, лег. раны 9-16, тяж. раны 17-25, см. раны 26+).
Продолжительность жизни: неограниченная
Темное Искусство: 5

Серафимы

Когда Демиург был у власти, эти ангелы выполняли функцию его вестников и воинов. Они следили за иллюзией и строили Небеса – рай для немногочисленных слуг Создателя, которые были достойны не адского мучения, а растворения в блаженстве. Тогда Серафимы были неистребимы – их жизнь была привязана к Небесам, и, погибая, они перерождались, полностью исцеленные. Теперь Демиурга больше нет. Небеса сгорели и рассыпались пеплом, поддерживающая Серафим сила исчезла. Их крылья сломаны, а бессмертие сохранилось лишь в виде отсутствия старения. Лишенные своих сил изгои, слуги сгинувшего повелителя, они не нашли себе места в Метрополисе. Низвергнутые на Землю, поскольку Небеса были отдаленной частью иллюзии, Серафим быстро оказались жертвами многочисленных сущностей. Многие из них поработили Ликторы – кого грубой силой, а кого обещанием защиты. Не ведающие о планах своих владык, Серафимы вынуждены под маской простых смертных выполнять приказы и с болью вспоминать времена своего величия. Многие из них сочувствуют смертным, впервые оказавшись с ними наравне.

И зрел я процессию скорбную, покидавшую тень Цитадели. Зрел ангелов со сломанными крыльями, горестью и печалью облеченных, с лицами смутными. Зрел, как сходили они в мир, пряча тела свои под смертным одеянием, и как таились среди тех, кому прежде несли весть Создателя.

Проворство 11

Сила 11
Телосложение 11
Внешность 16
Эго 11
Харизма 16
Восприятие 11
Образованность 0
Модификатор к проверке на ужас: +10
Рост: 190 см.
Вес: 90 кг.
Чувства: человеческие, и вдобавок инфракрасное зрение
Общение: речь. Когда-то знали все человеческие языки, теперь эта сила утрачена. Им приходится учить их у людей.
Движение: 6 м.
Действий: 2
Бонус к инициативе 0
Бонус к урону +1
Здоровье:
4 ссадины = 1 легкая
3 легкие = 1 тяжелая
3 тяжелые = 1 смертельная
Выносливость: 85
Навыки: Безоружный Бой 15, Уклонение 10
Атака: за одно действие дважды атакуют голыми руками (Ссадины 1-7, лег. раны 8-14, тяж. раны 15-22, см. раны 23+)
Продолжительность жизни: неограниченная
Темное Искусство: 10

Разящие

Раса, изначально обитавшая в Лабиринте, была порабощена Демиургом еще до создания иллюзии. Когда он создал тюремщиков, им понадобились войска – и Разящие стали той силой, на которую могли опираться стражи иллюзии. Многие Разящие сторожат дворцы Архонтов, в то время как другие выполняют приказы Ликторов. Верность Разящих велика – они по-собачьи преданы своим хозяевам. Тем не менее, Разящие – не животные. Они охраняют территории, важные для Ликторов и убивают тех, на кого им укажут. Разящие – идеальные убийцы, поскольку тяга к оружию в их крови. Они собирают, коллекционируют, и легко обучаются использовать любую новинку, предназначенную для убийства. На самом деле многие виды огнестрельного оружия придуманы именно Разящими.

В своем истинном теле это бледнокожие человекоподобные существа без волос, с острыми когтями на руках и ногах. Благодаря им, Разящие прекрасно передвигаются по стенам, подкарауливая своих жертв и забираясь в их дома. У них широкие пасти, полные острых зубов, хотя считая себе эстетами убийства, Разящие никогда не кусают своих жертв. Это присуще животным, а Разящие почитают себя более достойными существами.

Они живут неограниченно долго, размножаясь в темных подземных тоннелях и пещерах. Темнота – естественная среда для Разящих, поскольку они произошли из Лабиринта. Нельзя сказать, что у них существует какое-то сложное общество – отношения Разящих похожи на отношения секты со своим главой. Они стремятся доказать свою

полезность лидеру, и всегда инициативны – правда, лишь там где дело касается войны или убийств. Остальные занятия Разящие презирают. Эта особенность характера подтолкнула многие молодые поколения Разящих к Астароту – в конце концов, он обещает славную битву. Разящие не против убивать друг друга – имеет значение лишь верность господину, а не своему роду.

Под бледной кожей этих созданий скрыты особые железы, которые выплескивают кислоту при ранении. Любая попытка атаковать Разящего голыми руками приводит к травмам для нападающего. Сами они предпочитают бесконтактный бой, расстреливая цель издали.

Обычно Разящие избегают выходить на свет – он слепит их чувствительные глаза. Среди людей они принимают облик неприметных мужчин и женщин, или классических молчаливых телохранителей в строгой одежде. Именно они стоят за сектой Мастеров Храма – готовя человеческих убийц для Ликторов. Разящие относятся к необходимости обучать людей без особой радости, но раз уж так приказали хозяева – учат на совесть.

Вопила сия тварь во тьме подземной, корча свой жабий рот. Зрел я бледу кожу, когда спешили на зов её сородичи, скользя по стенам по паучьи. Словно крысиная стая бросились они, но не стали подступать ближе, а обрушили на меня стрелы и копья свои. В гневе поразил я лик уродливый того, кто поднял крик – и обожгла мне до костей руку его едкая кровь.

Проворство 15

Сила 15

Телосложение 15

Внешность 1

Эго 15

Харизма 1

Восприятие 15

Образованность 10

Модификатор к проверке на ужас: 0

Рост: 180 см.

Вес: 80 кг.

Чувства: человеческие, но обычное зрение заменяется инфракрасным.

Общение: речь.

Движение: 8 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +3

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 105

Силы: Инфракрасное зрение, кислотный гной (при контакте урон как от факела)

Навыки: Автоматическое Оружие 10, Ручное Оружие 10, Тяжелое

Вооружение 5, Скрытность 15, Уклонение 10, Кинжал 15, Безоружный

Бой 10, Поиск 15

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 0

Культы

Мы всегда чувствовали, что мир больше, чем нам кажется. За пределами вуали иллюзий есть другие реальности и другие существа, ходящие с нами бок о бок. Все религии и культы рождались из убеждения, что за пределом привычного находится что-то величественное, чему стоит поклоняться.

Существа из других миров используют культы, чтобы обеспечивать себя слугами и сражаться за свои интересы. Когда потусторонние создания стремятся выяснить отношения, они часто используют своих смертных марионеток.

Под культами стоит понимать не только религиозные сообщества со странными обрядами. На самом деле многие культы вполне можно назвать организациями. Целые корпорации, выполняющие приказы Архонтов и Ангелов Смерти – пример таких культов.

Религиозные культы

Эти культы поклоняются какому-то существу из-за пределов иллюзии, Пробужденному или находчивому смертному, объявившему себя богом. Иногда культ может объединиться вокруг какой-то идеи, вроде любви или насилия. Подобные культы часто используют Архонты, с помощью манифестаций вкладывающие в голову всех членов общее отношение к идее поклонения. Другим ярким примером можно назвать Легионы Проклятых, которые прямо почитают Астарота под любой из его масок. Еще один культ – Служители Каират, сообщество бомжей и безумцев, поклоняющихся Каират. Это немыслимое чудовище из стали и костей живет в подземных тоннелях, пожирая любое встречное живое создание. Культ распространен по всему миру, и прячущиеся в городских тоннелях безумцы стараются угадать волю Каират через свои галлюцинации.

Дети Смерти поклоняются Смерти, как таковой. Для них она – освобождение, мечта о забвении и гибели души, после которой не будет ни страхов, ни надежд. Дети Смерти или же Куммазоци, как они зовут себя, вобрали в себя многие ритуалы ацтеков. Центр культа расположен в Лос-Анджелесе, а многие региональные отделения широко известны в Мексике, на юге США и в Южной Америке.

Культы хранителей

Некоторые культы возникают вокруг идеи защищать что-то священное. Со времен средневековья среди них хватало наивных глупцов или фанатиков, верящих, что они оберегают Ларец Пандоры или Чашу Грааля. Но есть и реальные культы наших дней, которые действительно посвятили себя защите древних реликвий. Один из таких – Стражи Лабиринта, описанный ниже. Другой – Рыцари Эдинбургской Чаши. Рыцари хранят серебряный кубок, дающий выпившему возможность видеть сквозь иллюзию и не стареть. Не стоит и говорить, что Рыцари подтвердили его силу на себе. Скорее всего, Чашу создал кто-то из Пробужденных, возможно даже сам Христос – тогда становится понятно, что это за кубок.

Еще пример хранителей – культ Джианы из Барселоны. Её глава утверждает, что хранит Ключ от уничтоженного рая. С помощью ключа можно отправить душу умершего в обход адских мук на мгновенное перерождение – а ранее можно было переместить её на Небеса, независимо от воли Серафим.

Искатели знаний

Эти культы ищут правду и знания. Они редко прибегают к насилию, разве что в погоне за жизненно важной информацией. Многие члены – ученые, историки или исследователи. Ликторы всегда внедряются в подобные культы. Иногда они даже основывают их, чтобы скормить культу аккуратную ложь, которая уведет человечество еще дальше от правды.

Примерами таких культов можно назвать оккультное общество Золотые Сумерки в Англии и Немецкое Сообщество Парапсихологов.

Культы могущества

Культы в поисках могущества обычно прячутся за благозвучными вывесками. Среди них можно выделить масонов, а также тайную политическую клику, устраняющую неудобные власти по всему миру. Многие культы подобного толка составлены из неонацистов и экстремистов, которым все равно, кому поклонятся – лишь бы это принесло результат. Обычно они ничего не знают об иллюзии и тем, что лежит извне, но иногда натываются на свидетельство сверхъестественного. В некоторых случаях такой культ может решить, что неплохо бы использовать какое-то из чудовищ для обретения еще большего могущества – плохая идея, чаще всего приводящая к тому, что существо порабощает культ.

Иллюминаты

Немногие культы знают правду о нашем заточении и прежней божественной силы. Эти культы крайне скрытны и подвергаются преследованию Ликторов и Ангелов Смерти. В случае из нахождения всех членов убивают на месте.

В эпоху Нью-Эйдж некоторые иллюминаты решили действовать более открыто. Они использовали прикрытие из ничего не знающих смертных и на фоне бессмысленных сект и групп создавали сеть контактов по всему миру. Эта сеть существует и поныне, и иллюминаты тайно встречаются под прикрытием семинаров целительства и шаманских фестивалей.

Извращенные культы

Запретные удовольствия и извращенные потребности – давняя основа для возникновения культов. Некоторые из них порождают жуткие истории, похищая детей и устраивая оргии насилия, заканчивающиеся убийствами. Люди, входящие в подобные культы, объединяются вокруг потребностей, которые общество открыто не приветствует. Самые распространенные – культы секса. Они существуют по всему миру, в каждом крупном городе, маскируясь под бордели и массажные салоны. Мировая сеть Горячее Сны объединяет под собой примерно тысячу культов секса. Церковь Единения – другой культ, где паства практикует секс с её лидером.

В США и Англии есть культы серийных убийц, которые объединяют маньяков, собирающихся в тайных местах, чтобы обменяться опытом и впечатлениями. За многими наиболее извращенными культами стоят силы Инферно, а в их храмах расположены врата в ад.

Слуги Человеческие

Архонты и Ликторы управляют культами, созданными, чтобы не дать человечеству достигнуть Пробуждения. Чаще всего они уничтожают чужие культы, которые в опасной мере приближаются к истине.

Многие члены этих культов – полицейские, которые искреннее считают, что они таким способом охотятся на преступников, неподвластных

закону. Рыцари Света – такой культ, уничтоживший многих людей, нашедших крупинцы истинного знания, и засадивший за решетку сотни случайных жертв из членов Нью-Эйдж по подложным обвинениям.

Создавая культ

В игре культ – прекрасный механизм показать как врагов для персонажей, так и связь между иллюзией и миром извне. Большие культы всегда имеют ступенчатую иерархию – нижние члены мало знают об истинной организации культа и возможно даже о его настоящих целях. Лидеры, напротив, хорошо организованы и обеспечивают решение многих вопросов, от бытовых до идеологических. Кроме того, на самой вершине крупного культа можно отыскать какое-то сверхъестественное существо, использующее смертных марионеток.

Отличным примером приключения может быть попытка персонажей добраться до высшей иерархии. Например, они сталкиваются с криминальной организацией, которая не кажется им ничем необычным. Но чем глубже они вникают в её природу, тем больше понимают, что главарь банд повязан какими-то мистическими ритуалами. Наконец, они выходят на существ из Метрополиса и Инферно, втайне правящих культом.

Создавая культ, подумайте о его роли в игре. Будет ли он противостоять персонажам? Предоставит выход за пределы иллюзии? Обеспечит информацией или даже поможет? Мы предлагаем простой перечень вопросов, весьма полезных мастеру.

Цель и идеология: каковы планы культистов и их лидеров? С помощью чего они их достигают? Есть ли у них политическая или религиозная идеология и в чем выражена?

Размер: число участников.

Организация: структура культа. Это может быть группа единомышленников без лидера или целый набор маленьких ячеек, не знающих друг о друге ровным счетом ничего.

Лидеры: кто возглавляет культ?

Члены: из каких слоев общества культ набирает своих членов?

Ресурсы: чем выше ресурсы культа, тем он опаснее. Где он берет деньги, имеет ли доступ к оружию или магии?

Расположение: одни культы находятся лишь в пределах города или даже поселка, а другие имеют отделения по всему миру.

Места: у культа всегда есть место для встреч, будь-то дом на отшибе, подвалы или заброшенная церковь.

Знаки отличия: особая одежда, украшения, татуировки или пароли, которые позволяют отличить члена культа от самозванца.

Методы: использует ли культ насилие? Или он обрушивает на врагов законодательную систему, обвинив их в вымышленных преступлениях? А может, натравливает существ из иного мира?

Нечеловеческие существа: есть ли у культа связь с потусторонним миром? Знают ли об этой связи рядовые члены?

Доступность: работает ли культ открыто, как политическая или религиозная организация? Или он скрыт от любого постороннего взгляда?

Другие культы: если у культа есть связи, то персонажи могут обнаружить себя врагами для различных организаций, о которых даже не подозревают.

Враги: враждебен ли персонажам культ?

Легионы Проклятых

Легионы Проклятых – сеть культов, объединенных общим поклонением Астароту, Князю Тьмы и правителю Инферно. Эти культы целиком поработочены злом, стремясь открыть врата в Инферно и устроить ад на Земле. Их название – отсылка к тем проклятым душам, что привел Астарот в наш мир, явившись сюда после исчезновения Демиурга. Эти слуги проникли во многие культы, поработив их, а затем и превратив в полноценную военную организацию. Однако многие культисты и сами выходили на поклонение Астароту, продавая ему свои души. Иногда отдельные культы сражаются друг с другом или достигают целей разными методами – но они все равно Легионы Проклятых, нацеленные на полное поработочение человечества силами зла.

Легионы

Легионы вошли в наш мир вместе с воплощениями Астарота. Есть десять легионов, в каждом 100000 воинов. Они сами по себе – не культисты, но сопровождают культы, которым подарили свое имя, и поклоняются Астароту и его генералам, держась втайне до поры до времени.

Легионеры проникают в военные структуры, занимая неприметные места. Формально, они принадлежат вооруженным силам тех стран, где расположены – но на деле выполняют лишь приказы Астарота.

Постепенно Легионеры переманивают офицерский состав, уничтожая «неверующих» в случайных инцидентах. Легионеры – больше не люди, но они умело маскируются и ждут своего часа. Они – проклятые души из Инферно, обретшие телесный облик благодаря воле Астарота.

Два легиона расположены на границе между Аргентиной и Парагваем. Джон Мартинез, воплощение Хаперсерап, возглавляет их.

Партизанскими рейдами и провокациями он подтачивает власть в этих странах, готовя государственный переворот, ведущий к военному хаосу. Культы в Аргентине и Парагвае ждут приказа зачистить незавербованных чиновников и знают про Хаперсерап, почитая его как Ангела Смерти. Когда Повелитель Тьмы прикажет, Мартинез обрушит власть и устроит кровавый геноцид.

Три легиона в Азии. Два из них разместились возле Ташкента, вербуя в свои культы преступников всех мастей. Им помогают Расчленители в человеческих обликах, устраивающее мелкие стычки, которые вскоре перерастут в полноценную войну. Третий легион укрепился под Москвой и с помощью русской мафии и продажных чиновников готов захватить столицу России. Этим легионов командует воплощение Чагидиэль.

Два легиона в США: один у границ Мексики, а второй на старой военной базе в Неваде. По одному легиону в Индии и Китае. Последний расположен в Германии, в старых укреплениях возле Дрездена.

Легионеры

Легионеры, составляющие основу Легионов Проклятых (если не считать одноименные культы) – не более чем обычные Неприкаянные, души из Инферно. Они провели часть вечности в аду, подвергаемые немыслимым мукам, но теперь Астарот призвал их на службу.

Превращенные в материальных полудемонов, они фанатично выполняют его приказы, надеясь избежать возобновления мучений.

Легионеры остаются теми же людьми, что и до смерти: у них есть воспоминания (хоть и затуманенные пытками), и среди людей они принимают облик своих прижизненных тел. Это приводит к печальным недоразумениям, если Легионер встретит кого-то, кто знал его при жизни. Обычно он или бежит прочь, мучимый отвращением и болезненными воспоминаниями, или убивает такого человека.

У Легионеров нет силы самим покидать Инферно и создавать материальные тела. Только власть Астарота удерживает Легионера в нашем мире, и в любой момент Повелитель Тьмы может изгнать их обратно. Это наполняет проклятые души ужасом, и они стараются сделать все, чтобы только не разозлить своего господина.

Простые люди видят Легионеров как обычных людей – но их истинные тела напоминают о пережитых мучениях. Кто-то имеет когти или клыки, у других плоть изуродована, а третьи заменяют части тел механическими протезами. Руки, ноги и даже головы Легионеров могут быть сделаны из стали и пластика. Часто эти имплантаты содержат встроенное оружие. Это дает Легионеру одно дополнительное действие в раунд и +5 к значению навыка, соответствующего этому оружию.

По своей природе Легионеры – нежить и их нельзя убить обычным способом. Их части тела продолжают жить, даже будучи отделены от туловища. Даже если изрубить Легионера на мелкие кусочки и сжечь, он возродиться из праха, хотя это займет время. Единственный способ избавиться от них – вышвырнуть из нашего мира с помощью магии, поскольку сами по себе Легионеры не могут создавать врата.

Некроманты, изучившие заклятья призыва, подчинения и изгнания, будут очень кстати при встрече с Легионами Проклятых. Конечно, даже это не гарантирует, что Астарот не вернет их в будущем, если заметит пропажу своих воинов.

Проворство 16

Сила 22

Телосложение 0

Внешность 5

Эго 11

Харизма 5

Восприятие 11

Образованность 5

Чувства: человеческие, плюс инфракрасное зрение дополнительно к обычному

Движение: 7 м.

Действий: 3

Бонус к инициативе +4

Бонус к урону +4

Здоровье: Особое. Иммунные к ссадинам и легким ранам. Тяжелые и смертельные раны отделяют часть тела по выбору мастера. Она продолжает двигаться и стремиться воссоединиться с телом, перемещаясь со скоростью 1 м в раунд. При соприкосновении прирастает на место через 10 раундов. Если тело целиком изрубить на части и сжечь, то восстановление займет 1 день. Если пепел развеян, то восстановление может занять несколько лет.

Выносливость: неограниченная

Силы: Неуязвимость к электричеству и радиации. Не нуждается в еде, сне или воздухе.

Навыки: Лазанье 15, Автоматическое Оружие 16, Тяжелое Вооружение 16, Уклонение 20, Ударное Оружие 20, Кнуты и Цепи 20, Безоружный Бой 22, Прятанье 10, Поиск 10, Проникновение 10, Вождение (машина) 10.

Продолжительность жизни: неограниченная

Сатанисты

Сатанисты – смертные слуги Астарота. Они считают себя частью Легионов Проклятых, нося это имя, и стремятся к наступлению Инферно на Земле. Сатанисты раздроблены на множество течений и маленьких групп и разбросаны по всему миру. Большинство – небольшие секты с авторитарным лидером во главе, добивающимся верности с помощью страха и насилия.

Внизу иерархии сатанистов – Адские, так называют убийц, громил и наркоторговцев, выполняющих для секты грязную работу. Лидеры отдельных сект часть объединены в тайные ложи. Многие из них практикуют магию Смерти – некромантов всегда было много среди сатанистов.

Адские

Низшая ступень в иерархии сатанизма. Их цели просты – больше силы, денег и власти и возможность услаждать свои пороки. Кто силен, тот и прав – вот их подход и житейская философия. Они ненавидят слабость и сострадания и часто испытывают себя и своих соратников на физическую прочность и приверженность идеалам сатанизма.

Адские – небольшие группы, чаще всего вербующие своих членов среди преступников и маргиналов. Они поклоняются Астароту, но знают немногим больше того, что он – Дьявол, который дает силы взамен верной службы. Каждая группа составляет от 10 до 100 Адских, подчиненных одному жесткому лидеру. Члены культа всегда конкурируют и пытаются доказать, что они лучше друг друга – или хотя бы сильнее.

Некоторые лидеры пользуются страхом и уважением среди многих групп сатанистов. Это Рамиль Хартмун, начальник полиции в Берлине, создавший из местных преступников подконтрольную себе силу.

Винсент Ван Дер Дант в Роттердаме, покровительствующий наркоторговцам, сумел создать обширную сеть из жителей городских трущоб. В Лос-Анджелесе молодой парень двадцати лет от роду, прозванный Ледяным Человеком, подчинил себе местную банду и наводит ужас даже на полицию. В Нью-Йорке шестнадцатилетний гений Элрой взял бразды правления над подростковой преступностью, готовя молодое поколение Адских.

Адские – в основном мужчины в возрасте от 15 до 35. Женщин и людей старшего возраста практически нет среди их рядов, поскольку Адские помешаны на физической силе. Их отряды обычно хорошо вооружены и имеют доступ к взрывчатке. Немало Адских в прошлом были связаны с полицией или армией и могут прибегнуть к помощи старых знакомых, которые готовы закрывать глаза в обмен на хорошую сумму. Адские добывают средства рэкетом, торговлей наркотиками и оружием.

Нет такой страны, где не было бы культов Адских – всюду есть верные Астароту люди. За большинством членов тянется кровавый след, и они часто устраивают свои логова там, куда не суется полиция.

Заброшенные дома и городские окраины – самый простой выход для Адского избежать проблем с законом.

По внешнему виду Адского трудно отличить от члена обычной банды, байкера или неонациста. Те же кожаные штаны и куртка, безрукавки, цепи, бляхи с черепами, а у большинства членов – татуировки и пирсинг. Свастика крайне популярна у многих групп. Вдобавок, члены одной группы всегда могут отличить своих по тайным знакам или деталям в одежде.

Адские живут насилием и страхом. Они не боятся проблем с законом и мести жертв, потому что страх в их философии унизителен. Нет большего оскорбления, чем назвать Адского трусом.

Некоторые культы Адских тесно связаны с Инферно. Среди их членов есть Легионеры, а Расчленители и Нефариты присоединяются к особо кровавым выходкам. Всего год назад в Бельгии местные сатанисты похитили около десятка полицейских и отдали их в руки Нефаритов, которые запытали жертв до смерти и забрали их души.

Адским не нужно признание общества – их время ночь. Скрываясь в тени, они сеют страх и смерть, подражая демонам, которыми надеются стать. Многие из числа тех, кто разбирается в природе Легионеров, верит, что Астарот сделает их такими же существами после смерти.

Основной враг Адских – мафия, с которой они конкурируют. В Италии и на Сицилии сатанистов почти выбили. Мафия тесно связана с католической церковью и стоящими за ней Ликторами, а для тех Адские – опасная тенденция. Подконтрольные Ликторам мафиози и тайные церковные убийцы занимаются уничтожением ячеек Адских, когда находят их след.

Типичный Адский – мужчина из Европы или Америки в возрасте от 15 до 25 лет. Он может относиться к любому социальному статусу, но чаще всего семья была неблагополучной, детство – тяжелым, и он рос без отца. Адский стал членом культа в подростковом возрасте и с тех пор делает все, что доказать, что достоин этого места. Правонарушение для него – норма, и в нескольких штатах Адский может находиться в розыске полицией. Он, как минимум, однажды убивал.

Проворство 11

Сила 15

Телосложение 15

Внешность 11

Эго 11

Харизма 11

Восприятие 11

Образованность 5

Чувства: обычные

Движение: 5 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону +2

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 105

Баланс: -52

Темные тайны: Семейный секрет, Окультиный опыт, Жертва преступления, Сделка с темными силами, Тяга к беззаконию

Достоинств нет, недостатки на 55 очков.

Навыки: Автоматическое Оружие 15, Ручное Оружие 15, Кинжал 15, Ударное Оружие 15, Кнуты и Цепи 15, Безоружный Бой 15, Первая Помощь 11, Ремонт 11, Языки: 1 дополнительный, Проникновение 11, Вождение (машина или мотоцикл) 15

Ложи

Более высокий уровень влияния занимают ложи, состоящие из глав местных банд Адских, некромантов и обеспеченных эстетов зла.

Некоторые ложи столь сильны, что управляют целыми компаниями. В отличие от Адских, они понимают, что Дьявол – конкретная фигура, бродящая по Земле во множестве воплощений, тесно общаются с силами Инферно и Легионами Проклятых и знают их цели. Члены ложи хотят получить власть и магические силы, а не просто личное удовлетворение от насилия – тупым громилам здесь не место.

Каждая ложа состоит из 10-300 членов, часто разбитых на меньшие ячейки. На вершине ложи стоит Танатоиерарх. Все Танатоиерархи большого региона (обычно страны), подчиняются Демогоргону. В мире существует 100-150 Демогоргонов. Все они – сильнейшие некроманты, Нефариты, Расчленители или воплощения Ангелов Смерти, подчиненные лично Астароту.

Члены ложи всегда обеспечены – ложа не тратит время на того, кто не способен ей предложить хорошую финансовую базу. У ложи всегда много связей, деньги и свои люди в законодательной системе. К их услугам Адские, а, в крайнем случае, можно обратиться за помощью к Демогоргону. Многие члены ложи занимают должности, которые сами по себе предоставляют огромные возможности насолить своим врагам. Ложи существуют всюду, но больше всего – в Европе и Америке. А вот Африка – наименее подконтрольный им регион. Они хорошо маскируются – никакой внешней атрибутики, прикрытие из офисов, фирм и деловых клубов. Многие члены таких организаций-ширм даже не подозревают, кто их начальники. Своих членов ложи отличают по особому рукопожатию и кодовым словам. Они используют открытое насилие как последнее средство и всегда замечают следы. В конце концов, всегда можно позвать банду Адских для грязной работы, а не пачкать руки самим.

Благодаря связям с силами Инферно, члены лож могут натравить на своих врагов сверхъестественных существ. Нефариты и Расчленители часто посещают собрания ложи, а умение призывать адские сущности весьма помогает решать проблему с конкуренцией. Не стоит и говорить, что у членов ложи не бывает финансовых или коммерческих проблем из-за деятельности соперников.

Главные их враги – слуги Архонтов. Церковные убийцы, служащие Ватикану, и другие враги Инферно истребляют членов ложи, если выходят на её представителей. Часто это приводит к тому, что ложа вовлекает в бой демонов и Легионы Проклятых, превращая стычку в полноценную войну.

Демогоргон Джеймс Хаммонд Батчерс Третий

Джеймс Хаммонд контролирует Вашингтон и центральную часть Восточного Побережья. Его резиденция расположена в штате Виржиния, в маленьком городке Шарлотсвилль. Джеймс – профессор университета Виржинии и почетный член совета попечителей. В

возрасте тридцати лет его завербовали в ложу, и Джеймс быстро достиг титула Демогоргона за свои недюжинные организаторские таланты. Хаммонд – высокий, энергичный шестидесятилетний мужчина.

Бледноватая кожа и острые черты придают ему аристократизма, как и сильный голос. На шее есть странный шрам в форме спирали – метка Астарота. Вокруг Джеймса словно собираются тени и всегда прохладно, а его присутствие постепенно понижает психический баланс окружающих.

Несмотря на свой респектабельный вид, Батчерс – чудовище. Он с детства был перфекционистом, хладнокровно приучившим себя к мысли, что надо делать все идеально, а эмоции тому помеха. Вступив в ложу, Джеймс поразил всех своей бездушной жестокостью – слава о выдающемся сатанисте шла среди множества лож. Казалось, что самые омерзительные вещи беспокоят его не больше, чем утренняя сводка новостей. Чтобы доказать верность ложе, он принес с жертву Гамалиэль свою жену и дочь и спокойно смотрел, как их насиловали и убивали. Кто-то утверждает, что он сам принял в этом процессе участие. У Джеймса есть сын Бутч, обучающейся на третьем курсе отцовского университета. Бутч следует по стопам своего отца и заманивает в ложу сыновей богатых людей, чтобы подготовить новое поколение сатанистов. Отец и сын только за последние годы принесли в жертву Астароту пятнадцать студентов.

Проворство 9

Сила 10

Телосложение 26

Внешность 11

Эго 9

Харизма 32

Восприятие 8

Образованность 19

Чувства: обычные

Рост: 187 см.

Вес: 75 кг.

Движение: 4 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону 0

Здоровье:

7 ссадин = 1 легкая

6 легких = 1 тяжелая

4 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 160

Баланс: -80

Темные тайны: тяга к беззаконию, Сделка с темными силами

Достоинства: Хорошая репутация, Влиятельные друзья, Магическая инициация

Недостатки: Фанатизм, Подавленная психика: чувства и воспоминания о семье, Жадность, Нетерпимость, Эгоизм, Расстройство психики: садизм.

Навыки: Ручное Оружие 15, Кнуты и Цепи 20, Компьютеры 15, Яды и Наркотики 25, Поиск Информации 20, Оккультизм 25, Языки (английский, немецкий и французский), Путешествие 20, Дипломатия

15, Этикет 15, Проникновение 15, Контакты: преподаватели 15, Контакты: сатанисты 15, Риторика 15, Медицина 20, Анатомия 20, Хирургия 15, Токсикология 15, Биология 15, Химия 15

Магия: Знание Смерти 40 (все заклятья по 25)

Понижает баланс у всех, кто находится рядом. За каждый день баланс снижается на -1 до -30 максимум.

Темное Искусство: 5

Стражи Лабиринта

Этот культ поклоняется Той, Что Ожидает Извне, существу, охраняющему врата Ачлис. Под всеми нашими городами есть подземные тоннели, сплетающимися в немыслимую сеть. Они прорыты чудовищами и существами иных миров, но все ведут глубже, к корням иллюзии, в истинный Лабиринт. Лабиринт объединяет все – его тропами можно пройти в любой город и в любой мир. Принадлежа истинной реальности, он был проложен водами Ачлис, первозданной тьмы, бывшей прежде хаоса. Когда эти воды крошечного Ничто схлынули – еще до начала безвременной вечности истинного мира, проходы, оставшиеся после них, населили разнообразные существа. Но безумцы, принадлежащие к культу Стражей Лабиринта, не боятся их. Они следуют зову Той, Что Ожидает Извне, спускаясь в Лабиринт, и проходят врата Ачлис, направляясь к океану первозданной тьмы. Члены культа достигают очищения в течение многих лет, прежде чем им будет позволено пройти врата подземного города Ктонор. За ними расстилаются Корни Мироздания – самая далекая от нашего мира часть Лабиринта. Там возвышаются Последние Врата – двери, за которыми возлегла Та, Что Ожидает Извне. Если это невообразимое божество изволит, Врата отпираются и культист вступает во тьму. Там он поглощается и становится частью Той, Что Ожидает Извне – часть первозданной Тьмы, выходя за пределы концепций Вечности, Жизни и Смерти. Сами культисты верят, что подобное состояние – рай, но на самом деле его просто нельзя передать словами. Если Пробуждение – это существование за гранью Пространства и Времени, бытие Все-во-Всем, то стать единым с Той, Что Ожидает Извне – это анти-вечность, невоплощенная вечность, которой никогда не будет, но которая, тем не менее, есть. Языком иллюзии это просто невозможно объяснить. Стражи Лабиринта делятся на небольшие ячейки, разбросанные в сотнях городов мира, но лишь в тех, чье население равно или превышает миллион. Различные ячейки могут существовать в одном и том же городе, не зная друг о друге – у культа нет никакой общей организации. Они собираются в подвалах и канализациях, в прорытых нечеловеческими существами тоннелях, чтобы провести загадочные ритуалы. Эти ритуалы навеяны им снами и позволяют, как верят культисты, очиститься в должной мере, чтобы настроиться на восприятие Той, Что Ожидает Извне. Они всегда различаются – одни группы просто медитируют, а другие устраивают кровавые оргии. После ритуалов приходят видения, которые всегда символичны и способны свести неподготовленного человека с ума. Те, кто постигают смысл видений, спускаются ниже проходов нашей реальности. Они покидают иллюзию, вступая в подземный город Ктонор. Здесь, в первозданной тьме иного мира, ритуалы усложняются, и адепты различных ячеек узнают о существовании друг друга. Они стараются вобрать все элементы, которыми кто либо достигал видений,

веря, что их божество рассказывает каждому сектанту свою часть истины.

Поскольку столкновение с истинной реальностью способно воплотить кошмары человека, культисты учатся не смотреть. Во тьме Лабиринта они привыкают к слепоте, наглухо закрывая свой разум от всего, что не связано с Той, Что Ожидает Извне. Опытные мистики зашивают свои веки, чтобы больше никогда не воспринимать ничего, кроме тьмы. Не стоит и говорить, что они никогда не покидают Лабиринт и чудовища не трогают их, отмеченных меткой первозданной Тьмы.

Культисты могут происходить из любых социальных слоев – зов Той, Что Ожидает Извне, способен коснуться любого. Переселяясь в Лабиринт, статус теряет значение – все прежние социальные различия утрачивают смысл в его вечной тьме. Неофиты, остающиеся на поверхности, также редко уделяют внимание прошлому своих соратников. Учитывая, что через Лабиринт можно достичь любого города, не тратя на путешествие по времени иллюзии не секунды, разные страны ничего не значат для Стражей Лабиринта.

Членов культа легко отличить – они всячески избегают света. Свет в их понимании оскорбляет божество, отчего сектанты проводят все возможное время в темноте. Их кожа бледная, а одежда неприметная, потому что яркие краски теряют смысл во тьме. Адепты зашивают себе веки, чтобы больше не видеть, но они никогда не покидают Лабиринт. Между членами культа популярны особые приветствия вроде «Нет ничего за пределом Ачлис» или «истина во Тьме».

Стражи Лабиринта – фанатики, но не маньяки-психопаты. Они не прибегают к насилию, если того не требует ситуация. Все вещи для членов культа вторичны – значение имеет лишь Та, Что Ожидает Извне. Остальные люди и мир вокруг для сектантов иллюзорны в прямом смысле этого слова.

Адепты практикуют уникальные заклятья, починяющие порождений Лабиринта. Это обычные ритуалы призыва, подчинения и изгнания, но не связанные ни с одним из традиционных Знаний. Вместо этого адепты изучают Знание Тьмы – мистическую науку, позволяющую им обходиться без зрения и при этом ясно видеть суть всего, что их окружает, а также беспрепятственно находить путь в Лабиринте. Используя починенных чудовищ, они могут стать крайне опасными врагами, но не нападают первым. С другой стороны, Стражи Лабиринта крайне враждебно относятся к чужакам, спускающимся в их подземный мир, так что любой, желающий путешествовать с помощью Лабиринта, должен сохранять осторожность, чтобы не встретиться с культом.

Даниель Баглин

Даниель слышал зов Той, Что Ожидает Извне в возрасте девяти лет. Он играл в повале многоэтажного дома, где жила его семья, когда пришло видение огромного глаза, глядящего из тьмы. Глаз внушил мальчику мысль собрать друзей и создать храм в дальней части подвала. Даниель так и поступил – он позвал школьных друзей и они присягнули Той, Что Ожидает Извне, воспринимая происходящее, как игру.

Затем мальчик увидел сон. Им полагалось привести одного из алкоголиков, что ночевал в подвале, в храм. Затем они должны были воззвать к Стражам Подземного Мира и принести им жертву. Не стоило больших трудов заманить пьяницу, но когда на полу подвала возникла

черная воронка, а из неё выбрались десять Детей Ночи, мальчишки поняли, что игры кончились. Чудовища утащили пьяницу в закрывшуюся воронку, и никто больше не видел его. Однако они уже не могли бросить свое поклонение – видения преследовали каждого участника жертвоприношения.

Даниель и его друзья выросли и постепенно увеличили численность ячейки до 30 человек. Затем его призвали Стражи Лабиринта и в подземных тоннелях рассказали, что таких ячеек множество. Даниель спустился в Лабиринт и Ктонор, где прошел инициацию и стал истинным Стражем. Он редко покидал Лабиринт, разве что ради того, чтобы навестить своих друзей в подвале, где они продолжали свое поклонение. Он стал бледным и тощим и зашил себе веки, чтобы никогда больше не видеть мир. Одетый в серую хламиду, Даниель кажется жалким, но постижение тайн божества сделало его сильным заклинателем.

Проворство 12

Сила 12

Телосложение 26

Внешность 11

Эго 28

Харизма 9

Восприятие 15

Образованность 9

Чувства: благодаря посвящению, он воспринимает окружающий мир так же ясно, как и когда был зрячим. Однако это не зрение, а скорее эхолокация.

Рост: 165 см.

Вес: 55 кг.

Движение: 6 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону +1

Здоровье:

7 ссадин = 1 легкая

6 легких = 1 тяжелая

4 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 160

Баланс: -60

Темные тайны: тяга к беззаконию, Сделка с темными силами

Достоинства: Магическая инициация

Недостатки: Фанатизм, Фобия: свет, Подавленная психика: прежняя жизнь, Нетерпимость, Кошмары: видения Той, Что Ожидает Извне,

Расстройство психики: должен выполнять ритуалы поклонения

Навыки: Скрытность 12, Кинжал 15, Меч 15, Безоружный Бой 12,

Прятанье 20

Атака: носит катану и кинжал.

Магия: Знание Тьмы, позволяющее призывать, подчинять и изгонять Детей Ночи, Каират, Лярв, Разящих и многих других созданий, связанных с Лабиринтом. Значение Знания 30 (дает эхолокацию и способность идеально ориентироваться в проходах Лабиринта), заклятья Призыв Силы, Подчинить Силу и Изгнать Силу по 25.

Иллюзия

Солнце медленно приближалось к закату, и его лучи заливали светом кабинет генерального директора. Михаэль с удовольствием потянулся, закрывая ноутбук. До конца рабочего дня оставались считанные минуты, и он практически слышал, как отодвигают стулья сотрудники по всем этажам принадлежащего ему здания.

Селектор пропихнул сигнал вызова, и Михаэль лениво нажал на кнопку.

- Сэр, - зазвучал голос секретарши. - Вам звонит мистер Накагами, просит обсудить дальнейшие инвестиции.

- Скажите, что я уже ушел.

Михаэль довольно улыбнулся, наслаждаясь наступившей тишиной. Он не хотел тратить остаток этого отличного дня ни на что, связанное с работой. Его корпорация и так заработала за сегодня один миллион чистой прибыли - удачнейшая сделка за последние полгода. Накагами и весь мир могли подождать.

Мужчина вынул из бара бутылку коллекционного коньяка и наполнил граненый стакан из венецианского стекла. Закурил сигару, с наслаждением вдыхая запах кубинского табака и думая о том, как же замечательно будет вернуться домой и порадовать супругу. Он еще не решил, на что потратит свой доход от сделки - может приобрести еще одно автомобиль в коллекцию? Или устроить Сандре обещанный круиз? Зазвонил мобильный. Высветившийся номер был неизвестен генеральному директору, но его телефон могли знать лишь близкие люди или крупные деловые партнеры. Со вздохом отставив стакан, Михаэль все же не сильно расстроился. Что могло расстраивать, когда жизнь стелила красную дорожку к его ногам?

- Слушаю.

-Мистер Маннерс? - смущенно произнес незнакомый мужской голос. Михаэль подтвердил, умиротворенно разглядывая ползущих по стене солнечных зайчиков.

- Сэр, я из полиции. Мне очень жаль, сэр, но... мы прибыли по вызову вашей горничной. Ваша супруга, сэр... горничная нашла её в спальне. Расчлененной...

Свет закатного солнца померк.

Когда-то у нас был Элизиум - истинная земля, мир безвременья и покоя, мир счастья, в котором мы были богами. Но Демиург отнял у нас этот мир, взяв его отражение и вылепил из него стены темницы. Он создал время, бегущие вперед, иллюзорное будущее, в котором мы всегда остаемся узниками своей природы, и вымышленное прошлое, которого не было. Все, чему нас учили - эволюционные и геологические периоды, теория Дарвина и строение вселенной - все это ложь.

Иллюзия пропитана смертностью - а в Элизиуме ничто не умирало. В иллюзии есть время и пространство, а истинная реальность безмерна и вечна. Наша темница подстраивается под рубежи, которые мы преодолеваем. Человек стремился к звездам, но звезды - лишь пятна на потолке тюремной камеры. Когда мы движемся вперед, стены отодвигаются и пространство растет. Это приманка - можно все время бежать вперед за миражом новых миров и не понять, что они скрыты не среди зажигаемых слепой волей Механизма звезд и пустых планет. Можно бояться смерти и пытаться победить энтропию, не понимая, что в истинном мире нет энтропии, и мы просто сражаемся с ветряной мельницей. Можно плодиться, населяя планету, но мы рождаем из частиц наших бессмертных душ лишь новые поколения рабов. И в

каждом из них и нас, в каждом человеке будет спать память первых времен, память бессмертия и всемогущества, память божественности, которая зовет нас. Эту память невозможно изменить, потому что природа человека вечна. Даже Демиург не смог полностью лишить нас наших сил.

Иллюзия должна пасть, чтобы мы вновь стали собой.

Сорвав её покров, мы вновь увидим Элизиум – истинный мир, таким, каков он есть. А до тех пор мы живем, умираем и перерождаемся слепыми и беспомощными перед теми силами, что на самом деле правят вселенной.

Иллюзию поддерживают наши тюремщики и их рабы. Архонты правят миром, вкладывая идеи и процессы в головы людей с помощью манифестаций. Ликторы и Обезнадеживающие контролируют корпорации, политические группы, религию и науку. Повсюду скрываются люди, обратившиеся к злу – многие из них даже не прячут свою жажду извращенных наслаждений. Они знают об истинной реальности, но отвергают её ради удовольствий и лжи слепого подчинения. Даже умирая, мы не обретаем свободу – слишком многих забирают Нефариты и Обезнадеживающие, ввергая в пучину запредельных мук, а другие сами отказываются от памяти на пути перерождения.

Демиург создал сложную систему и назвал её Механизм. Отголосок этого смысла существует во всех наших тенденциях усложнять жизнь себе и превращать её в бездушную рутину. Наша административная система управляется Архонтами и Ангелами Смерти, и мы все – винтики в её работе. Демиург не мог сделать с нами ничего другого, кроме как превратить в аналог белок, бегущих в колесе – сделав земную жизнь бессмысленной. Нам говорят то, что хотят вложить в головы, нами манипулируют, ограничивают и нас подрезают, как куст, не жалеющий расти по воле садовника. Любая попытка вырваться из Механизма встречает сопротивление – стражи иллюзии видят все. Одна из причин, почему Пробужденных было так мало как раз в том, что множество людей, имеющих все шансы обрести свободу, уничтожали раньше. Методом кнута и пряника, нас, как безмозглый скот, ведут на бойню – бойню, которая вновь отбросит нас от освобождения и продлит заточение еще на целые эпохи.

В Метрополисе нет времени. Говорят, вся история иллюзии давно написана в свитках, заполняющих исполинские библиотеки. Эти свитки возникли, еще когда мы не были заточены – желание Демиурга сформировало возможность их создания. Возможно, то, что мы видим как борьбу за свободу, потусторонние существа считают лишь выполнением давно предсказанных событий. А возможно и нет – потому что, вступая в схватку за свою божественность, мы хоть немного, но меняем курс возможных вероятностей.

Но хуже всего, что, даже имея возможность видеть истину – мы закрываем глаза. Большинство так привыкло к темнице, что просто не собирается узнавать о существовании безграничного мира за её пределом. Им нравится быть рабами, и вместо борьбы они выбирают погружение в безнадежность, отчаянье и извращение. Мир становится все темнее, а зло повсеместно – человеческое зло, за которым стоят смеющиеся кукловоды и нити в их руках вымазаны кровью. Нашей кровью.

Элизиум

Это был наш мир. Мир, над которым царила тьма летней ночи. Мир, полный ароматных запахов и нежного шума. Мир пасторальной природы и дворцов, которые не нарушила симметрию естественной гармонии. Мы возводили свои дворы и сады, и плоть мира дарила нам великолепие. Гея, дух живой земли, сердце Элизиума, радовалась вместе с нами и была неиссякаемо щедрой. Мы были беззаботными, бессмертными и всемогущими, и не знали зла.

Пока ненавидящий нас Демиург не обратил наш рай в темницу. Не укутал Элизиум покровом иллюзии, сделал слепок – уродливое подобие истинного мира, и обрек нас на жизнь в нем. Заточил наши силы, велел плодиться и размножаться, чтобы страдали не только мы, но и наши дети, и приказал унаследовать тюрьму, надеясь сделать её нашим домом навеки.

Это было десять тысяч лет назад по времени иллюзии. Именно с этой точки прошлое и будущее пошло в разные стороны, создавая растущий обман. И десять тысяч лет мы коптили небеса своим злом и скверной, потому что утратили прежнюю чистоту.

Города

Именно наши города разрушают иллюзию. Изначально был, есть и будет лишь один город – Метрополис, лежащий вне Времени и Пространства. Каждый земной город отражает нашу память о нем, и по принципу магической симпатии, эта память сближает иллюзию и истинный мир. В трущобах и на городских окраинах открываются проходы, соединяющие каждый город с Метрополисом.

Ликторы, наши стражи, давно поняли, что мы строим города в подсознательной попытке сбежать из темницы. Когда город начинал расти, они уничтожали его. Так было с Римом, на который Ликторы спустили орды варваров, так было с городами Европы, уничтоженными чумой, с древними империями и полисами. Лишь с шестнадцатого века, когда влияние Демиурга стало слабеть, Ликторы, слишком занятые своими интригами, начали упускать влияние и некоторые города постепенно росли.

Однако города – это и источник опасности. Чудовища иных миров бродят здесь, пользуясь теми же воротами в Метрополис и иные места. Люди, сталкивающиеся с истинной реальностью, дают плоть своим кошмарам. Иногда целые районы становятся пограничной зоной, где собираются опасные безумцы, искаженные мутанты и потусторонние чудовища.

Ангелы Смерти и Расчленители используют города, возводя в них свой земной ад. Они похищают людей, унося в подземные тоннели, заброшенные склады и целую сеть тайных ходов, пронизывающих старые города. Там силы Инферно воссоздают ад, пытая людей ради удовлетворения собственной природы. Всюду есть те, кто готовы помочь демонам в этом занятии – целые государственные структуры служат как прикрытие этих пыточных. Английская сеть приютов и госпиталей «Счастливое Детство», превращена в камеры пыток Ангелом Смерти Чагидиэль. У корпорации «Доверяй Доновану» в Германии и США имеется целая сеть помещений, куда сотрудники собирают безумцев и бродяг, больных и социально незащищенных, чтобы Расчленители могли вытворять с ними немыслимые вещи.

Пограничье

Пограничьем или пограничной зоной называют ту часть города, где миры соприкасаются. Дома верных слуг Архонтов ведут в их дворцы. Места, отмеченные Ангелами Смерти, скрывают за собой Инферно и чистилища. Одни места пограничья видимы для нас, а другие раскрывают себя лишь определенным людям, или в определенное время. Входя вовнутрь, мы вынуждены видеть истину, хотим того или нет – что часто бывает опасно, если наш страх порождает чудовищ. Снаружи, однако, эти территории кажутся обычными, хотя и обрастают массой жутких слухов и городских легенд. В семидесятых немецкий оккультист Джоанна Котчер создавала целый перечень подобных мест в Токио, Нью-Йорке, Лондоне, Париже и Берлине, пока не исчезла бесследно. К счастью, её записи уцелели и хранятся в архиве одной берлинской библиотеки.

Если какое-то место является пограничьем, то оно существует одновременно в двух мирах. Главная опасность не только в том, что человек может зайти с нашей реальности и углубиться в истинный мир, но и в том, что немало существ используют такие места, как врата на Землю.

22/24 Рюи де Севижене

Между домами номер 22 и 24 по улице Рюи де Севижене в Париже есть неприметное низкое здание без табличек и номеров. Этот дом похож на строения конца восемнадцатого века и его окна всегда закрыты плотными занавесками. Лишь странные люди в черных плащах заходят в дом, а каждую ночь к нему подъезжает катафалк. Из него выносят гробы и молча направляются к задней двери, скрытой давно неухаживаемыми зарослями. Соседи иногда слышат странный шум, доносящийся из этого дома – будто там снуют полчища крыс. Дома нет ни на одной карте, к нему не подведены коммунальные службы – он вообще нигде не числится. Более того, в новолуние дом исчезает. Тогда соседние строения сдвигаются, заполняя освободившееся пространство, и никто даже не помнит, что между ними что-то было. Но на следующую ночь все возвращается на место – дом возникает на прежнем месте, и пространство вновь расширяется. Дом – штаб-квартира Судьи Мелькорта, Ликтора, служащего Гебура. Его задача – поддерживать правосудие среди смертных, но понимая бессмысленность обращения к законам смертных, Судья выбрал другой способ.

Он основал культ из десятка сектантов в похоронном бюро и каждую ночь приказывает своим людям находить тех, кто нарушает закон. Законы Ликтора включают в себя не только кару за воровство или убийство, но и измены, аборт или ложь, оскорбление власти или работу в религиозный праздник. Его слуги похищают жертв и прячут их в звукоизолированные гробы, привозя ночью на суд Мелькорту. Независимо от преступлений, приговор один – жертву живьем скормливают крысам, которыми Судья заполнил подвал.

Дом служит пограничьем между нашим миром и дворцом Гебура – из подвала можно попасть в секцию тюремных камер. Бывало так, что через эту дверь сбегали обреченные на съедения, хотя чаще всего их ждало еще худшая участь во владениях Гебура. Только в новолуние, когда здание существует целиком в Метрополисе, культ не привозит новые жертвы. В остальные ночи хотя бы один, а чаще несколько

жителей Парижа расстаются с жизнью, испытав на себе судебную систему Мелькорта.

Кольцевая станция Дюпоинт

На северо-западе Вашингтона находится станция метро, скрывающая вход в Метрополис. Над ней кольцевая развязка дороги окружает небольшой парк с фонтаном по центру. Фонтан изображен в форме чаши и днем это место отдыха для большинства представителей среднего класса из окружающих офисов. Клерки и мелкие чиновники приходят в парк перекусить и отдохнуть от компьютеров и душных помещений.

По ночам парк наполняют бездомные и отчаявшиеся. Они не знают, что прямо под ними переплетение подземных тоннелей образует странный магический символ, открывающий врата в Метрополис. Однако этим людям хорошо известно, что ночью не стоит спускаться в метро, вход в которое находится прямо напротив парка – там можно бесследно исчезнуть.

С виду станция – обычный зал ожидания, ярко освещенный, с современными эскалаторами и новыми стенными панелями. Мало кто знает, что под ним остались старые постройки и нижний этаж. Лишь ржавые решетчатые ворота и лестница за ними в углу станции указывают на наличие этого этажа, но большинство просто не замечает их.

Однако ночью таинственные фигуры открывают ворота и держат их открытыми до самого рассвета. И часто по лестнице в опустевшую станцию поднимаются существа, сильно отличающиеся от дневных пассажиров. Все дело в том, что нижний этаж связан с подземными слоями Метрополиса, и спускаясь по лестнице в окружении странных граффити на стенах легко не заметить, что ты покинул наш мир. Пока любой источник света не погаснет и холод не пронзит до костей. Или пока не встретишь порождение своего кошмара.

Бездомные даже в самые холодные ночи предпочитают мерзнуть в парке, но не спускаться вниз. Они знают – многие, кто осмелились пойти, пока ворота открыты, не возвращались. А иногда тени поднимаются и выходят на улицу, подстерегая тех, кто опасно приближается ко входу в метро. Странные бесформенные тени, которые, однако, никогда не заходят за черту парка. Бомжи не знают, что узор подземной архитектуры, открывающей врата, делает парк защищенным от обитателей иных миров.

Дом номер 44 на Лабругском Холме

В Ислингтоне, пригороде Лондона, стоит заброшенный дом, который не могут снести из-за судебных тяжб между владельцами. Он пустует уже десять лет и стал пристанищем бродяг. В середине 80-х некромант воздвиг свой Храм в старом бомбоубежище под этим домом и по сей день живет в нем. Он приносил в жертву людей и чертил символы на полу их кровью, призывая Астарота и прося дать ему силы. Результатом этого стало возникновение прохода в Инферно – на это потребовалось убить двадцать человек. С той поры некромант выполняет роль привратника и больше не трогает бомжей – напротив, он охотно пропускает их на ту сторону, если они пожелают. Условия сделки, которую заключил этот заклинатель, гласят, что он должен обеспечивать порождений Инферно новыми слугами – и многие, ушедшие в Инферно, возвращаются измененными. Они мутируют и

получают странные силы, превращающие их в чудовищ. Доктор Лазарь, как называет себя некромант, получает с каждого нового последователя темных сил возможность совершить один раз любое известное ему заклятье без ритуалов автоматически удачно. С бомжами он обходителен и вежлив, а поскольку выход из бомбоубежища ведет не только в подвал дома, но и к подножию холма, многие даже не подозревают, что он живет под ними. Большинство считают его чудаковатым бездомным, недооценивая этого адского вербовщика. Те же, кто изменен в результате визита, покидают окрестности, отправляясь на службу Легиону Проклятых - там из них готовят отряды пушечного мяса, которое скоро пригодится с наступлением Армагеддона.

Разрушая иллюзию

Для нас теперь непривычно смотреть сквозь иллюзию. Когда-то наши глаза были зоркими, пронзая мироздание насквозь, но Демиург лишил их силы. До его исчезновения лишь особые артефакты и наркотики позволяли увидеть истинную реальность. Магия также помогала в этом, но теперь во многих местах реальность сама проступает сквозь иллюзию.

Когда иллюзия трещит по швам, мы обычно видим Метрополис - город, частью которого являются все наши города. Тогда мы можем войти на его бесконечные улочки, или отвернуться, утешая себя тем, что увидели галлюцинацию. Выбор есть всегда. Но и пути ведут в разные места - по принципу магической симпатии. Из городского закоулка мы попадем в Метрополис, а из камеры пыток - в Инферно, лифт в небоскребе может унести нас во дворец Архонта, обычная на вид комната - скрывать за собой путь в Лимб.

Как уже говорилось, смотреть на истинную реальность нелегко. Мы слишком долго были слепы, и она ранит наше сознание, как яркое полуденное солнце - глаза. Часто мы призываем кошмарных тварей из собственных мыслей, а в других случаях просто впадаем в панику. Только подготовленный разум может взглянуть в глаза истине и не отшатнуться в страхе.

Наркотики и артефакты

До исчезновения Демиурга лишь наркотики и артефакты были способом увидеть истинную реальность. Чаще всего применялись галлюциногены - артефакты же могли быть чем угодно. Зачастую их маскировали под обычные вещи, чтобы обмануть тюремщиков.

Линзы. Самый распространенный артефакт - линзы, вставляемые в очки или монокль. Мастер Хартмунд в 17-ом веке создал больше сотни таких линз, которые показывали настоящую картину мира.

Фотоаппараты. В 50-х годах фирма Хассенблад выпустила серию фотоаппаратов. Примерно 50 из выпуска могли снимать сквозь иллюзию и быстро разошлись среди выдающихся фотографов.

Зеркала. Один из классических артефактов, Зеркало Истины, показывает настоящую суть того, что в нем отражается. Некоторые из таких зеркал даже использовались в роли врат. Чаще всего подобные зеркала имеют историю возникновения, уходящую корнями еще в средневековье, но несколько более современных вариантов хранятся в музеях новейших искусств в Нью-Йорке.

Головоломки. Другой классический вариант, головоломки могут принимать форму странных шкатулок с секретом, Кубик-Рубика или мозаики. Когда головоломка разгадана, мир вокруг принимает для разгадавшего свой настоящий вид. Иногда головоломка переносит человека в другую реальность, а временами призывает её обитателей. Большая часть головоломок связана с Инферно.

Статуэтки. Этот предмет или даже просто изображение существа, позволяют видеть определенных существ в их истинном обличье. Многие из них даже призывают чудовищ к владельцу предмета, хотя и не дают возможности или управлять.

Например, девять статуэток Эринний, найденных в руинах Микен, призывают этих существ, в чем и убедился доктор Рихтер. Он составил из статуэток круг, но явившиеся в наш мир чудовища разорвали его на части в 1923 году.

Более современный пример – мастер Йоши Казави создал три статуэтки Нефаритов, черпая вдохновение из кошмаров. Расплатой стала смерть восьми филиппинских мальчишек, которых Нефариты обрекли на невыносимые муки. Вскоре мастер покончил с собой, поняв, какому злу открыл путь.

Врата. Есть разные виды врат, обычно в форме дверей или прохода. Однако ими могут быть и картины, и зеркала, и даже отдельные предметы, которые нужно расположить в правильной последовательности. Чаще всего врата открываются лишь в нужное время или нужным ключом – это может быть особое слово или действие. В остальное время они – ничем не примечательные предметы. В конце восьмидесятых итальянский режиссер Дарио Фабрици снял три фильма, служащих вратами. Каждый, кто посмотрит подряд «Мощь Демонов», «Разодранную Плоть» и «Ночь Пылающих», будет перенесен в Инферно. Фильмы вскоре запретили для широкого проката, поскольку по всему миру прокатилась волна загадочных исчезновений молодежи. Есть и такие двери, к которым не нужен ключ. Они всегда открыты – шагни сквозь них и окажешься в ином мире. Беда в том, что большая часть врат ведет лишь в одну сторону, и если человек не умеет создавать их сам (с помощью магии), то возвращение может представлять непростую задачу.

Кроме врат между мирами есть врата, соединяющие две точки иллюзии, или тоннели времени. Многие заклинатели, как уже писалось, могут с помощью своих ритуалов открывать врата и немало существ с той стороны способно на подобное.

Медицинские эксперименты

Иногда в ходе медицинских экспериментов сознание начинает воспринимать истинную картину реальности. Чаще всего это происходит под воздействием электрошока на кору головного мозга. Многие психиатрические клиники, которые ранее применяли электрошок, убрали этот метод из-за его кажущейся неэффективности. Вместо того чтобы избавить пациента от галлюцинаций, электрошок только усугублял их. Никому невдомек, что на самом деле люди видели настоящую картину мира, которую врачи принимали за видения. Есть и другой способ – точечное воздействие на определенные участки мозга. Доктор Дессинжер в Сорбонне тайно проводил операции на мозге, изучая стимуляцию центров восприятия тонкими иглами.

Правда, несколько пациентов умерло, поэтому ученый покинул заведение и с 1987 года занялся частой практикой.

Сенсорная депривация – еще один способ. Пациент оказывается в темной звукоизолированной комнате, где нет запахов и предметов, с которыми можно контактировать. При отсутствии любых ощущений чувства обостряются, и какое-то время после выхода из помещения человек может видеть истинный мир.

И, разумеется, остаются наркотики. ЛСД был создан как способ преодолевать наше ограниченное восприятие, но у него есть серьезный побочный эффект. Галлюциноген не позволяет отличать реальность от фантазий, так что человек не может понять, насколько истинно то, что он видит.

Особые места

Есть места, где иллюзия трещит по швам, открывая нам истинный лик скрытого за ней мира. Но, что намного хуже, существа различных миров могут свободно взаимодействовать – зачастую с фатальным для неподготовленного человека исходом. Не стоит забывать о свойстве нашего разума призывать кошмары из глубин подсознания, давая им форму и плоть – что увеличивает риск нахождения в подобных местах.

Трущобы. Самые худшие трущобы в центре больших городов всегда связаны с Метрополисом. Там мы внезапно видим, что город стал темнее, а улицы вытянулись до бесконечности, теряясь за горизонтом. Все наш города – лишь крошечная частица этого бесконечного города и там, где их коснулся упадок и разложение, граница миров размывается. Зброшенные фабрики, сгоревшие дома и безлюдные улицы – вот места, откуда так легко шагнуть в Метрополис. Они не открыты всегда – иначе в городах уже не осталось бы людей, но любое важное событие по ту или эту сторону создает проход. Часто таким событием становится магия или визит могущественного сверхъестественного существа. Однако увидеть реальность в трущобах можно и без всякого стимула – достаточно не отворачиваться от страшной правды перед тобой.

Тюрьмы и концентрационные лагеря. Места, где сконцентрированы сильные негативные эмоции, заставляют смотреть на вещи иначе. В тюрьмах, камерах пыток, лагерях заключения и психиатрических больницах можно увидеть истинную реальность – обычно эти места связаны с Инферно. Более того, ребенок, который проведет в подобном месте все свое детство, сохранит силу видеть истинный мир до самой смерти, хотя большая часть таких детей сходят с ума, не понимая, что с ними происходит, или кончают с собой под гнетом жизни в этом жутком месте. Даже чужаки могут увидеть истину здесь – если находятся под действием наркотиков или подвергаются пыткам.

Места преступлений. То же самое характерно для мест, где происходили жуткие преступления. Там, где многократно совершались ритуальные убийства, пытки и извращения, реальность показывает свой лик. Здесь открываются врата в Инферно или Метрополис, а видения произошедших событий тревожат чувствительных посетителей. Кроме того, призраки жертв, избежавшие внимания потусторонних сил и слуг ада, часто населяют такие территории.

Места поклонения. Изначально многие святилища создавались с целью разрушить иллюзию. Правда, большую часть из них взяли под контроль тюремщики, но многие новые культы опять начали добиваться

воссоздания проходов. Забытые боги Метрополиса, изгнанные Демиургом, часто используют эти культы, чтобы воплощаться на Земле и общаться со своими прихожанами. Во время ритуалов поклонения реальность проникает в наш мир, и с ней часто проникают силы, которые ждут возможности войти.

Поля битв. Так, где недавно прошла война, реальность разъедается огромным количеством негативных эмоций. Призраки убитых бродят по полям сражений, часто вселяясь в тела живых, чтобы продолжить свою битву. Двери в ад, где мертвые солдаты обречены на пытки возникают под светом полнолуния, и Нефариты бродят в поисках новых душ для своих чистилищ.

Опустошенные места. Территории, где происходили стихийные бедствия и техногенные катастрофы, также рвут на части иллюзию. В таких местах многие люди в момент бедствия видят истину. Иногда всю территорию целиком поглощает Метрополисом, и она бесследно исчезает из мира людей. Так было во Франции, в горном городке Кармайн – лавина похоронила город, убив половину жителей. Шок, который испытали люди, вырвав кусок реальности. Люди и город перенеслись в Метрополис и на месте Кармайна теперь находятся только заснеженные скалы.

За пределом иллюзии

Цитадель нависала над городом, как исполинский горный пик. Её высочайшая башня царила над городом, теряясь в густых черных тучах. Огни, горящие в вершине, могли быть звездами – или отсветом из оконных проемов этого здания. И, в какую бы сторону Ребекка не смотрела – Цитадель всегда оказывалась перед глазами, словно была повсюду. Она пронзала бесконечность, как и город, уходящий за горизонт.

Стены Цитадели затмевали своей чернотой небесную тьму. Она казалась близкой – протяни руку, и достанешь, но Ребекка знала, что их разделяют городские кварталы. Кварталы из разрушенных зданий и каменной средневековой кладки. Кварталы из странных футуристических конструкций из отполированной стали и самосветящегося стекла. Древние ржавые механизмы, похожие на вросшие в асфальт звездолеты из научно-фантастических фильмов. Всюду горели огни – и от этого тени плясали вокруг Ребекки, потому что свет делал мрак еще гуще. Он наполнял тьму жизнью. Она только и могла, что идти к этому единственному ориентиру. Шла через завалы, осторожно шагала по шатким конструкциям, пересекала залы, полные безжизненных машин и похожие на кафедральные соборы помещения. Преодолевала провалы по изогнутым мраморным мостикам. Часто её приходилось поворачивать, уткнувшись в тупик. И повсюду женщину преследовали похожи на вой голоса Разящих. Она не спала и не ела. Казалось, прошли дни, сложившиеся в недели или месяцы. Иногда чтобы обойти один дом Ребекка затрачивала столько сил, сколько на день пути, а иногда время будто ускорялось. Ничего не менялось вокруг, и каким-то глубинным чувством женщина понимала, что Время умерло. Или просто не родилось в этом бесконечном городе. Расстояние тоже не имело смысла – иногда дорога искажалась, приводя её в тупик там, где только что была ровная аллея. Вскоре Ребекка начала понимать, что может брести здесь вечно – и только намерение мало-помалу движет её к цели.

И это намерение позволило её покинуть заброшенные руины и войти в ту часть города, где бродили странные тени и нечеловеческие существа. Она лихорадочно не хотела с ними встречаться, чувствуя к себе чужое внимание – и пространство словно уводило их друг от друга, даже если на вид Ребекку и чудовищ разделила пара метров. Вокруг то и дело что-то носилось в темном воздухе – не птицы, а какие-то создания задевали лицо взмахом крыл. Голоса шептали вокруг, зная по ней все – и желая совершить с ней невысказанные вещи. Невысказанные-восхитительные и невысказанные-ужасные – часто одновременно. Голоса сводили с ума.

Башни Цитадели по-прежнему возвышались впереди – и Ребекка шла. Она знала, что может идти к самой высокой башне вечно, став такой же неизменной, как и этот город – но ничего другого не оставалось. Она тоже стала вечной.

Метрополис

Метрополис – наш вечный дом, Город Богов, которыми мы некогда были. Возможно, он был прекрасен, пока мы правили вселенной, и обратился в руины уже после. Может, был таким изначально. Там нет времени, поэтому никто не помнит, что он был иным, чем сейчас – но это не имеет значения. В вечности каждое восприятие субъективно. Все наши города – его часть. У Метрополиса нет границ – он бесконечен, и все, что мы построим или могли бы построить, находится где-то в его черте. В сущности, мы не придумываем ничего нового – просто копируем то, что всплывает в генетической памяти нашей расы. Метрополис вечен – он существовал и будет существовать, даже если при этом был построен или будет разрушен. Человеческое восприятие не может воспринимать подобные абстракции, но когда-то мы были больше, чем люди. Тогда мы не пытались объяснить – а просто понимали и наслаждались жизнью.

Наш мир соприкасается с ним и среди лабиринтов из камня и стали можно увидеть знакомые ландшафты. Ржавеют забытые машины и трамваи, а другие живут своей странной жизнью без обслуживающих их людей. Парки и скверы полны шепчущих деревьев и теней животных, которых никогда не видно. Над Метрополисом всегда ночь, но в той ночи иногда видно, как днем. Времени нет, как и пространства – движение определяет намерение. Нужно проходить проверки Эго, чтобы попасть хоть куда-то, или движение станет вечным. И их же нужно проходить, чтобы избежать встречи с другими существами, если воля существа не пересилит вашу. Здесь нет усталости, отдыха и перемен – лишь встречи, которых не избежать и события, которые должны произойти с путешественником. Здесь правит Вечность, и никто, вошедший в Метрополис, не умер от старости – потому что времени здесь нет. Любые перемены субъективны, а участие в событиях относительно. Десять странников могут одновременно оказаться участниками одного и того же действия, но для каждого оно произойдет по своему и он не увидит остальных.

Здесь можно пройти мимо современного небоскреба и ступить на мраморные плиты римского Сената. За следующим углом будет аристократический особняк восемнадцатого века, а следом – летающие автоматизированные антигравитационные платформы. Улицы представляют собой смешение стилей и времен, яви и грез. Небозримые живые дома поднимаются в небеса, шевеля костяными

наростами. Вавилонская Башня прознает небо – выложенная из гранитного камня и украшенного хрустальными цветами по всей своей высоте. Здесь раскинулись парки размером с океан, где трава шепчет обольстительными голосами, прося прилечь и никогда больше не просыпаться. Деревянные дома из тысячи этажей соединяются паутиной из стали и стекла. Небоскребы, стоящие под углом, перевитые плющом из нейлона. Живые здания, соединенные лестницами из камня. Телепортационные площадки в лучах парящих фонарей. Древние механизмы размером с целую страну, покрытые ржавчиной и призывающие пробудить их жертвенной кровью.

Десять дворцов Архонтов видны из любой точки города, даже скрытые другими зданиями. Но превыше их всех возвышается Цитадель Демиурга. Одновременно близкая и далекая, она всегда перед глазами – даже если закрываешь веки. словно вобрав в себя все элементы всех возможных зданий, она просто неопишима и необхватна наших взглядом и сознанием.

Метрополис соединяет все города и все времена – чем пользуются многие путешественники. Однако, даже зная, что с его помощью можно попасть куда угодно, туда еще предстоит добраться.

Цитадель

Цитадель Демиурга находится в центре бесконечности – в самом сердце Метрополиса. Вездесущая и неопишемая, она пронзает темные небеса и ждет, когда её повелитель вернется.

Никто не может описать её размер – он безмерен. Высота теряет смысл, когда смотришь на темные башни, сливающиеся с небесным мраком. Цитадель укутана тьмой – и хотя на стенах её играют огни, внутри всегда тихо. Облик цитадели совмещает в себя все видимые и невидимые архитектурные стили, и молнии иногда змеятся по её черной кладке. Временами она сияет, а иногда будто вбирает в себя весь свет. Кто-то идет к Цитадели, но находит лишь черную бездну на её месте, а для кого-то путь к бездне оборачивается приближением к Цитадели. Пусть Цитадель и всегда рядом, до неё трудно добраться – путешественник вынужден преодолеть множество районов Города Богов, прежде чем окажется у своей цели. Дело не в расстоянии, а в том, что необходимо настроить свой рассудок на нахождение возле этого символа немыслимой власти.

Прямо напротив врат раскинулся Сад Страха. Там каменные статуи навеки застыли в ужасе, обращенные в неумирающий и неуничтожимый мрамор. Слезы вечно бегут из их глаз, но никто не в силах помочь несчастным. Затейливые фонтаны раскинулись здесь – извергающие свежую кровь, впитывающуюся в плиты дорожек Сада. Там, где смешались слезы и кровь, поднимаются чахлые Древа Познания, с горькими и ядовитыми плодами. Говорят, что съевший их познает самого себя – но это принесет ему множество слез. Возможно, все, обращенные в камень, и есть те храбрецы, кто отведали вкус этих запретных Древ.

Слепые врата

От Сада Страха путешественник может направиться к слепым вратам, охраняющим вход в Цитадель. Перед ними стоит стража, а сами врата представляют из себя живой магический механизм. Нет существа, которое могла проломиться сквозь них силой или миновать хитростью. Семь замков расположены на них, и лишь тот, кто овладел семью

Ключами оккультных наук, может открыть путь. Естественно, перед этим нужно одолеть стражу, да и никто не подскажет, что ждет за слепыми воротами. Сейчас, после пропажи Демиурга, лишь Астарот может знать, что скрывается внутри Цитадели.

Эриннии

Они были созданы волей Демиурга, чтобы охранять Метрополис. Выкованные из стали, закаленной в крови Пробужденных, и смешанной с черным стеклом Инферно, эти странные конструкты парят в темных небесах. Никто не знает их число, вдобавок ходят слухи, что Эриннии могут воссоздавать себе подобных, используя странное подобие процесса размножения. Для этого уже не нужна кровь Пробужденных, а подойдет кровь любого живого существа. Кроме того, Демиург вложил в них волю убивать слабых и беззащитных, тем самым отбраковывая население Метрополиса.

Эриннии не роботы, они живые механизмы. Их крылья покрыты острыми шипами и взмахом крыла эти чудовища легко разрубает человека пополам. Обычно Эриннии нападают стаями, окружая жертву и нанося шквал ударов. Они не лишены инстинкта самосохранения, но крайне кровожадны – стоит этим монстрам увидеть пролитую кровь, как все поменяет желание разорвать жертву на части.

Покинул я скорбные пределы Сада Страха и ступил на мост перед Цитаделью. И пали они с темных небес, Эриннии, крылатые бесы из стали и черного стекла. Подобно черным чайкам кружили они, и рассекали небеса взмахом своих шипастых крыл. То демоны небес, сотворенные волей Демиурга и повсюду в Метрополисе узришь их, ищущих жертву. Коль слаб ты, остерегись Эринний, ибо разорвут тебя легко – подобно хищным тварям, что крови вкус ощутив, в безумие впадают. Узнаешь же ты их по крику кровожадному, и тогда поспеши – ибо не медлят Эриннии, возвестив начало охоты.

Проворство 15

Сила 31

Телосложение 10

Внешность 0

Эго 2

Харизма 0

Восприятие 15

Образованность 0

Чувства: обычные, плюс чутье на живых существ. Эриннии умеют отличать слабейшее существо в группе.

Движение: 7 м. в полете

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +5

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

2 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 80

Естественная броня: 2

Атака: Захват 10 Наносит при успешной атаке урон (Ссадины 1-5, лег. раны 6-12, тяж. раны 13-19, см. раны 20+) и поднимает жертву.

Обычно, подняв на достаточную высоту, отпускает, причиняя падением тяжелую или смертельную рану.

Удар крыла 15 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-12, тяж. раны 13-22, см. раны 23+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Дворцы Архонтов

Десять дворцов возвышаются в городе, принимая облик зданий во многие десятки миль высотой. Их настоящая высота и расположение не имеет связи с видимостью, потому что пространство превращается в бессмыслицу в Метрополисе. Четыре дворца исчезнувшим Архонтов стоят столь же тихие и пустые, как и Цитадель, и лишь одинокие Ликторы бродят внутри, охраняя владения своих сгинувших владык. Иногда дворцы размещаются по кругу от Цитадели на равном удалении, а иногда выглядят вереницей зданий. Достичь их не легче, чем опустевших владений Демиурга – придется преодолеть многие кварталы и путешествие способно растянуться на немыслимый интервал. Некоторые целую вечность бродят по Метрополису, не приближаясь ни к одному из дворцов. Они видны с любой улицы, но по сравнению с нависающей над городом Цитаделью не так бросаются в глаза.

Дворцы шести оставшихся Архонтов полны жизнью. Тысячи этажей скрывают в себе Разящих и Хищников, в некоторых из комнат живут Азгули и Служители. Дети Подземного Мира бродят в подвалах, соединенных с Лабиринтом. На верхних этажах можно встретить доверенных слуг – Ликторов и Хранителей. Однако из-за изобилия проходов, лестниц и помещений можно и избежать встречи, хотя укрыться от внимания самого Архонта все равно не удастся.

Архитектура дворцов вобрала в себя самые различные элементы – башни и балконы резного дерева, переходящие в витражные окна, каменные стены и стальные решетки. Лишь дворец Малькут выглядит как современный комплекс зданий. Любой Архонт предпочитает наполнять дворец живыми и неодушевленными свидетельствами своих побед – рабами и украшениями. Невероятные произведения искусства заполняют залы, и немыслимые сокровища скопились в тайниках дворцов. Трофеи служат Архонтам как символ их победы и господства, и они трепетно относятся к их сохранности. Муки тех, кто попытался обокрасть любого Архонта, становились легендарными даже по меркам Инферно.

На вершине дворца находятся приемные покои и тронные залы самих Архонтов – хотя им не нужны комнаты, они создают их как отражение своего правящего статуса. Каждый Архонт един со своим дворцом, его душа живет в здании и заставляет изменяться по своей воле любую его часть. Архонт может проводить перепланировку дворца одним усилием мысли, просто заставляя коридоры менять путь, а новые комнаты вырастать из стен. Он также может создавать все предметы, не являющиеся уникальными, в неограниченных количествах внутри своего дворца. Архонт знает все, что происходит во дворце – и следит за каждым из своих бесчисленных слуг.

Не стоит являться незваным во владения любого Архонта. Многих чужаков они обрекали бродить среди постоянно меняющихся и закольцованных проходов – некоторые блуждают целую вечность, обреченные на безумие от этого бесконечного заточения. Большинство

незванных гостей встречают слуги Архонта – их повелитель не против развлечься зрелищем охоты на проникнувших без спроса.

Архонты

Архонты в пределах своего дворца могут создавать физическое тело. Оно способно принимать любой облик и изменяться по воле Архонта, но в отличие от воплощений обладает всеми силами существа, а не их ограниченной частью. Воздействие на это тело никак не влияет на само существо – кроме того, он может создать несколько таких тел, занимаясь своими делами в различных точках дворца.

Чтобы по настоящему ранить Архонта нужно повредить его дворец, но это не удавалось ни Пробужденным, ни Астароту. Любой урон мгновенно восстанавливался. Никто не знает, как удалось избавиться от четырех Архонтов, да и удалось ли вообще – в конце концов, их дворцы стоят, как и прежде.

Физическое тело, создаваемое Архонтом, не имеет числовых значений.

Внутри дворца оно всесильно, меняя реальность так, как пожелает.

Однако эти тела не могут покидать дворец – Архонту придется прибегать к помощи воплощений за его пределами. Они более уязвимы и их уничтожение болезненно, а в многократных количествах даже рискованно – возможно, именно мгновенная смерть всех воплощений уничтожила или погрузила в сон четырех Архонтов.

Сознание каждого, вошедшего во дворец, подвергается действию аспекта Архонта. Это напоминает эффект манифестации, но намного сильнее – идеи, которые воплощает Архонт, проникают в души и сердца.

Войдя, к примеру, во дворец Бина, все ощутят себя винтиком в общей механизме, их личные желания отойдут на второй план, а традиции укрепятся в сознании. Во дворце Кетер каждый ощутит себя ничтожеством перед властной правящей силой. Гебура заставит слепо выполнять любой закон, а Тифарет – довериться ей во всем. Нетзач вынудит каждого стремиться показать свою силу и лишь Малькут не внушает никаких мыслей.

Чтобы отказаться выполнить любой приказ или не склониться перед Архонтом, оказавшись в его дворце, нужно пройти проверку Эго с эффектом 20+. При меньшем значении до конца визита гость будет охотно делать все, что захочет от него Архонт, наслаждаясь своим рабством.

Руины

Большая часть Метрополиса безжизненна – но не пуста. Падальщики и чудовища, убийцы и воры населяют руины, сражаясь друг с другом, потому что не знают иной жизни. Нет следов, что здесь когда-то кипела жизнь – возможно, многие части Метрополиса изначально были пустынями и покрыты следами упадка. Может, все изменилось после нашего порабощения – даже Пробужденные не знают ответа.

Огромные свалки вздымаются к небу горными хребтами.

Величественные дворцы стоят, покрытые паутиной и усыпанные мусором. Улицы тихи и молчаливы, под ногами хрустит битое стекло, а неизвестные человечеству механизмы ржавеют вперемешку с обрывками газет, украшенных статьями на неведомых языках.

Исполинские промышленные комплексы разваливаются на части, никому не нужные и забытые.

Руины полны забытых сокровищ. Падальщики и собиратели мусора ищут их, чтобы обменять на чувственные блага и оружие. Механизмы,

назначение которых неизвестно, магические артефакты, созданные руками давно забытых богов. Однако поиск сокровищ в руинах всегда сопряжен с опасностью, и многие из искателей не возвращаются, пав жертвой загадочных чудовищ или враждебных конкурентов.

Живой город

В других районах кишит жизнь. В Метрополисе много людей – таких же слепцов, как и мы, но все же нашедших путь на его просторы. Они не Пробудились, но и дорогу назад отыскать не смогли. Полубезумные и часто деформированные, эти люди влекут жалкую жизнь, сбиваясь в семьи и кланы, давая жизнь новым поколениям изгоев. Среди них хватает представителей разных времен и культур, смешанных в причудливую смесь. Сбор мусора, война за территорию и торговля украденным составляет их распорядок вечности. В Метрополисе нельзя умереть от голода или усталости, как и от старости, но это не значит, что люди не желают утолять свои желания. Можно отыскать и магазинчики, торгующие редкими товарами, и районы, где наблюдается какое-то подобие нормальной жизни. Чужаков здесь не любят, но среди людей хватает и нечеловеческих существ, которые прибились к этим изгоям, не найдя себе другого места. Важно то, готов ли ты заплатить и не будешь ли совать нос в их дела – этот принцип жители Метрополиса впитали с материнским молоком (даже те, у кого не было матерей). Продается все – если у покупателя хватит, чем заплатить.

В городе можно часто встретить Азгулей. Когда-то они были нашими рабами, но теперь охотно наслаждаются своей властью. Азгули ненавидят человечество и занимаются работоторговлей, вымещая на своих узниках все, что они испытывают к прежним хозяевам. Возможное Пробуждение человечества пугает их, и эти существа охотно помогают нашим тюремщикам или устраивают набеги в наш мир ради новых рабов и кровавых развлечений.

Азгули

Азгули населяют Город Богов, который когда-то считали своей темницей. Их можно отыскать повсюду, но Азгули редко смешиваются с человеческими поселениями. Они часто отправляются в набеги на нашу реальность и знают расположение многих врат. Ирония в том, что Азгули до сих пор наши рабы – мы просто забыли, как ими управлять. Верность впечатана в их суть, в их Истинное Имя. Это самая большая тайна Азгуля – если человек узнает его, то сможет отдавать бывшему рабу любые приказы. В Метрополисе есть старые свитки и библиотеки, где записаны многие Имена – хотя Азгули сделают все, чтобы помешать их найти. Многие оккультисты нашего мира, знающие про Метрополис, готовы рискнуть или щедро заплатить ради обладания таким Именем. По своей натуре Азгули – воинственные существа. Их огромный рост и сила делает их прекрасными воинами, также как и умение обращаться с различным оружием. Благодаря любви к механизмам, Азгули прекрасно разбираются в технике. Они меняют свою внешность по желанию – некоторые вещи удобнее делать в человеческом обличье, например, шпионить или заманивать новых рабов. Многие Азгули неузнанными бродят бок о бок с нами, выбирая, кого похитить. Принимая человеческую форму – которую носят в знак подражания прежним хозяевам, хотя ни один Азгуль в этом не сознается, эти чудовища способны зачинать и рожать детей. Они даже временами

спят с людьми, хотя человеческая мать не способна пережить подобные роды. Дети от таких смешанных браков всегда рождаются Азгулями – и, учитывая, что вся раса телепатически ощущает присутствие своего вида, никогда не остаются в мире людей.

Се, зрел я служителя былого, что выступал горделиво из тени. Роста великанского больше двух человеческих, с четырьмя пальцами на руках своих. Пальцы сии когтисты, словно у лапы звериной, а главу свою шеломом скрывает. Не снимают они шеломы сии, достигая зрелости, и изрекают, что под ними оскал страшный, морда хуже ночной твари. Дыхание их дымное вырывается из шелома, ибо жар горит в утробе их. В доспех облачены Азгули, и кости с черепами врагов поверженных носят на цепях, что вокруг пояса обмотаны. Тьма их влечет, но свет дневной не пугает, и ходят Азгули рядом, но не отличаешь ты их.

Проворство 21

Сила 42

Телосложение 21

Внешность 3

Эго 11

Харизма 5

Восприятие 11

Образованность 11

Модификатор к проверке на ужас: 0

Рост: 4 м.

Вес: 500 кг.

Чувства: обычные человеческие плюс инфракрасное. Ощущает присутствие прочих Азгулей

Общение: все человеческие языки

Движение: 10 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +9

Бонус к урону +8

Здоровье:

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 135

Естественная броня: 2 без доспеха, 12 в доспехе

Силы: может принять любой человеческий облик, создавая себе

Внешность до максимума в 40. Сохраняет при этом все свои силы.

Навыки: Лазанье 15, Автоматическое Оружие 15, Винтовки и Арбалеты 15, Ручное Оружие 10, Тяжелое Вооружение 10, Уклонение 10, Метательное Оружие 15, Ударное Оружие 15, Кнуты и Цепи 15, Безоружный Бой 15, Поиск 10, Ремонт 15, Выживание 15, Вождение (любой транспорт) 10

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 10

Узор

Узором называют огромную сеть улочек, скверов, лестниц и мостов, ведущих через Метрополис к неизвестному центру. Части Узора связаны с нашим миром – с городами, где реальность проступает сквозь иллюзию и люди могут войти в Метрополис. Кровожадные твари

охотятся в Узоре, подстерегая таких беспечных путников. В некоторых местах Узор соприкасается с Лабиринтом, пронзающим всю вселенную. По своему виду Узор и сам похож на Лабиринт, только надземный – в нем много ложных поворотов и тупиковых ходов. Говорят, что если обойти все его улочки, то Пробудисься, но это никому не удавалось – в конце концов, Узор, как и все в истинном мире, бесконечен. Другие рассказывают, что даже прохождение части пути дает какие-то новые силы – но никто из тех, кто погрузился в глубины Узора, еще не вернулся. Из него достаточно легко выбраться в обычные зоны Метрополиса, но продвижение к загадочному центру вызывает сопротивление самого Узора. Пути становятся все более запутанными и опасными, а чудовища – все агрессивнее. В Метрополисе многие существа ловят доверчивых чужаков, общая провести их к центру Узора, но все они заканчивают в рабстве или в желудке у своих проводников. Все карты Узора противоречат друг другу – он столь же запутан, как и наше сознание. Возможно, его путь – это отражение нашего самопознания и лишь внутри себя мы можем найти верный проход? Каким бы не был ответ, Метрополис свято хранит эту тайну.

Дно

Городское Дно – подземные тоннели, канализационные коллекторы и подвалы Метрополиса тесно связаны с Лабиринтом. Множество путей ведут из него на подземную часть Города Богов. Здесь встречаются Дети Ночи и создания Метрополиса, здесь заключаются ужасные сделки – и отсюда же многие чудовища проникают в подземные части городов Земли.

Дно – город сам по себе. Все его тоннели тесно перевиты, пролегая между кварталами Метрополиса и Лабиринтом. Они создают улицы для ужасов, которых не видел дневной свет нашего мира и ночное небо Метрополиса. Здесь живут окончательно мутировавшие изгои из двух миров, часто становясь жертвой кошмарных тварей. Без веской надобности никто не опускается на Дно.

Гнильцы

Когда-то Гнильцы были человеческой плотью – плотью тех бродяг и несчастных, что забредали из тоннелей нашей реальности в лабиринты проходов дна. Они погибли от лап и клыков тех или иных тварей, и их останки стали пристанищем странной сущности, именуемой Гнилой Чумой. Мертвая плоть росла, как раковая опухоль, давая жизнь десятками Гнильцов – они и теперь приносят своих убитых в места, зараженные Гнилой Чумой, чтобы породить новых представителей своего вида. Гнильцы внешне похожи на людей, но они не люди и не имеют наших душ внутри своих уродливых тел.

Плоть Гнильцов лишена кожи – и это вызывает у чудовищ зависть к людям, с которыми они видят сходство. Они убивают своих жертв, срезая с них скальпы и кожу, и носят на себе, пока она не сгниет. Эти кровавые обноски служат признаком статуса – те, кто регулярно добывают новую кожу, занимают места вождей этих подземных племен. Они иногда спускаются в Лабиринт, а временами поднимаются на поверхность – но чаще всего ищут врата на Землю, чтобы добыть больше кожи и больше новых тел, которые порождают новую популяцию Гнильцов. Поскольку в истинном мире не нужна пища (хотя чувство голода это не отменяет, как и прочие чувства), проблема

перенаселения не стоит перед чудовищами. Они съедают немного трупа, но для Гнилой Чумы оставляют большую часть.

Этот примитивный народ, использующий простейшее оружие, охотиться стаей. Однако Гнильцы разработали сложную систему звукового письма – серией специальных постукиваний они могут передавать послания на огромные расстояния по проходам Дна. Нападая на свою жертву, они окружают её не меньше чем пятнадцатью особями, чтобы исключить шанс побега.

Се выходит из нор род гнили, дабы укрыть свою плоть червивую кожей иных. Снимают они кожу с тех, кого повергают, как зверей диких, и носят, свое умение восхваляя. Гноем сочатся их тела, человеческим подобные, но кожи лишённые, однако не делает то Гнильцов слабее. Копьем и дубиной ведут охоту свою, и перестуком в стенах общаются, ибо письма не знают. Убитых же освежав, плоть вкушают, а останки с поклоном несут в дар Гнилой Чуме, божеству своему. Из останков сих взойдет новая поросль Гнильцов, ибо по иному твари сии плодиться не могут.

Проворство 21

Сила 21

Телосложение 15

Внешность 1

Эго 5

Харизма 0

Восприятие 21

Образованность 0

Модификатор к проверке на ужас: 0

Рост: 170 см.

Вес: 70 кг.

Чувства: обычные человеческие плюс инфракрасное. Яркий свет их раздражает.

Общение: жесты и перестукивание, гортанные крики

Движение: 10 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +9

Бонус к урону +5

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 105

Навыки: Лазанье 20, Скрытность 20, Прятанье 20, Поиск 15, Плавание 15, Ударное Оружие 15

Атака: используют металлические копья или прутья, любой острый кусок металла, который найдут. Могут наносить за одно действие две атаки когтистыми руками 15 (Ссадины 1-7, лег. раны 8-14, тяж. раны 15-22, см. раны 23+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Сумеречники

Сумеречники называют тех несчастных, кто живет возле врат, расположенных на Дне Метрополиса. Они – потомки попавших сюда жителей нашего мира, утратившие свою прежнюю природу. Эти создания искажены пребыванием возле пересечений реальности и

страдают от разнообразных психических расстройств. Они слишком много видели, чтобы сохранить рассудок, но так и не Пробудились – и остались в сумеречном состоянии. Сумеречники страдают от общих мутаций, деградировав в дикие племена, ведущие борьбу за территории с другими существами истинного мира.

Тела Сумеречников деформированы – наросты и уродства покрывают серую кожу, бледную от постоянного пребывания в темноте. Глаза красные и светятся в темноте – эффект мутации, облегчающий охоту. Ногти превратились в когти, а зубы заострились – Сумеречники пристрастились к людоедству, и это сыграло свою роль в их внешности. Они похищают людей из нашего мира, насилая их, чтобы зачать детей, а затем поедая (в случае женщин – после родов). Дети от таких браков рождаются Сумеречниками – они могут размножаться и друг от друга, но считают чужаков хорошим вливанием свежей крови. Общество этих существ находится на примитивном уровне собирателей и охотников, а места вождей занимают наиболее уродливые и часто обладающие особыми силами представители вида.

Сумеречники имеют шанс на Пробуждение, но он слишком мал – их безумие не ведет к освобождению, а скорее играет роль новой темницы.

Вышли из сточных пустошей существа, подобия людского. Кожа их цвета серого пергамента, а клыки и когти звериные. Горят алым пламенем глаза их, зря во тьме. Се Сумеречники, дети изгоев, что алчут плоти человеческой и зачать потомство от сынов и дочерей рода людского. Коль встретишь их во тьме подземной, берегись – не идут Сумеречники на охоту малым числом.

Проворство 15

Сила 18

Телосложение 21

Внешность 3

Эго 5

Харизма 3

Восприятие 15

Образованность 5

Модификатор к проверке на ужас: +10

Рост: 180 см.

Вес: 70 кг.

Чувства: обычные человеческие плюс инфракрасное. Обладают крайне острым слухом. Яркий свет их раздражает.

Общение: простейшие слова собственного языка, напоминающего отдельные слова из разных языков.

Движение: 7 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +4

Здоровье:

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 140

Навыки: Лазанье 15, Скрытность 15, Прятанье 15, Поиск 15,

Безоружный Бой 18, Ударное Оружие 18

Атака: Могут наносить за одно действие две атаки когтистыми руками 15 (Ссадины 1-8, лег. раны 9-15, тяж. раны 16-25, см. раны 26+)
Укус 12 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-12, тяж. раны 13-22, см. раны 23+)
Продолжительность жизни: неограниченная

Зверолюди

Когда Малькут сотворил иллюзию, он решил сделать подобие людей, чтобы убедить человечество, что оно произошло от обезьян, а не существовало вечно. Он взял зверей и дал им человеческую форму, сделав что-то, весьма отдаленно напоминающее человекоподобных обезьян. Существа обрели сознание и научились подражать поведению людей, создав свое общество. Со временем они остались лишь в Метрополисе, заселив Дно. Там мутации изменили звероловлюдей, превратив в нечто совершенно непохожее ни на обезьян, ни на человечество – в исполинов, внушающих ужас.

Сейчас это слепые существа, лишенные волосяного покрова. Их кожа слизкая и толстая, а огромные тела раздуты и напоминают деформированные туши горилл (размером с дом), но, несмотря на рост, они мистически протискиваются в узкие проходы. Зубы и когти похожи на слоновьи бивни, и звероловлюди общаются между собой на своем языке. Они разумны и могут пользоваться любыми предметами, но предпочитают собственное огромное тело как оружие и простоту первобытного общества. Зверолюди верят, что съеденная плоть людей дает особую силу и поэтому устраивают набеги в наш мир ради пропитания. Они научились Темному Искусству в годы жизни на Земле и теперь применяют его в своих рейдах за пищей.

Се был род звериный, что Малькут разумом наделил. На заре времен охотились они, и в граде вечном вновь выходят на охоту свою. Слепцы великанского роста, с пастями и клыками звериными, телом жирным и слизким, бродят во тьме они, оглашая воем своим тьму. Зверолюди се, твари, алчущие нашей плоти, темными чарами владеющие, великаны седых времен.

Проворство 10

Сила 41

Телосложение 41

Внешность 1

Эго 31

Харизма 10

Восприятие 15

Образованность 10

Модификатор к проверке на ужас: 0

Рост: 10 м.

Вес: 1000 кг.

Чувства: слепые, но обладают очень хорошим слухом и обонянием.

Общение: собственный язык.

Движение: 5 м., могут проникать в узкие проходы, искажая реальность.

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону +6

Здоровье:

10 ссадин = 1 легкая

9 легких = 1 тяжелая

7 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 2 смертельных ран.

Выносливость: 240

Естественная броня: 4

Навыки: разнообразные, связанные с примитивным бытом, обычно по 10.

Атака: Могут наносить за одно действие две атаки когтистыми лапами 15 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-14, тяж. раны 15-22, см. раны 23+)

Укус 15 (Ссадины 1-7, лег. раны 8-15, тяж. раны 16-24, см. раны 25+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 5

Город Машин

Когда Демиург создал Механизм, ему понадобилось зримое воплощение всех тех процессов, что поддерживают работу темницы. Таким воплощением стал Город Машин – часть Метрополиса, отражающая холодную волю Создателя.

Город Машин – не населенный пункт в нашем понимании. Здесь технологическая конструкция смешалась в неразрывную сеть, породив странный гибрид футуризма и промышленного анахронизма. Паровые турбины питают своей энергией плазменные реакторы, магнитные поля рождаются от вращения ветряных мельниц, разумные оптоволоконные кабели соединяют ламповые мониторы, с помощью которых сущность Города может говорить с другими существами. Здесь огромные угольные котельные бродят на металлических лапах среди возведенных с помощью нанотехнологий исполинских заводских шкивов и ременных передач.

В Городе Машин нет улиц – конструкции сменяют друг друга в бесконечном лабиринте. Залы и комнаты, башни и этажи, цеха и ангары вырастают друг из друга, как одно расползшееся в бесконечности здание. Город живет и наделен своим разумом – чужим и опасным для любого человека, который войдет в его просторы. Сюда редко забредают чужаки – случайно попасть в Город Машин нельзя, разве что из врат, расположенных в промышленных комплексах Земли. Обычно жители и гости Метрополиса идут сюда ради получения тех или иных материалов или устройств, которые надеяться вырвать из исполинского тела Города – если им удастся избежать гнева его стражей. Город Машин, как живой организм, порождает свою иммунную систему – существ из разумной стали, одухотворенного кабеля и живых полимеров. Они относятся с враждебностью к органической жизни, убивая чужаков и делая их тела смазкой для вечной работы Механизма или для своих тел.

Техноиды

Техноиды – раса разумных машин, созданная Городом для самозащиты и облуживания, его систем. Они выполняют роль стражей и ремонтников, патрулируя его территорию. Главные враги этой расы – Пробужденные, которые многократно атаковали Город Машин, желая тем самым подорвать работу Механизма.

Техноиды видят органическую жизнь как ущербное подобие своего существования. Они знают, что Механизм удерживает человечество в плену – следовательно, Механизм выше человечества по ступени эволюции. Такая странная логика оправдывает для Техноидов уничтожение людей, которое они называют просветлением.

Просветление заключается в том, что Техноиды считают всех чужаков,

приходящих в Города Машин, подсознательно ищущими истинного знания. Чтобы обеспечить их подобным просветлением, Техноиды вынимают из людей мозг и внутренние органы и помещают в свои металлические тела. Там, верят они, в процессе постепенного поглощения плоти металлом, душе человека откроется эволюционная истина, которую она должен пронести за собой в следующую жизнь. По своему виду это человекообразные механизмы, состоящие из огромного количества встроенных манипуляторов, устройств ремонта и самозащиты. Техноиды живут ради служения Городу, но при этом они не безмозглые роботы – у каждого есть своя личность, объединенная в общество высоким чувством долга и полурелигиозным поклонением перед Городом Машин. Техноид никогда не предаст Город, одна угроза подобного приводит к их самоуничтожению.

Се зрел я из пара и смога вышедших Техноидов. Издали похожи они на род человеческий, но вблизи сверкают их пилы и ножи из рук вынимаемые, и стальные лики красными глазами зрят во тьме. Несть им числа, ибо рождает их Город живого железа, и они ангелы его воли, ступающие тяжко среди дивных механизмов.

Проворство 15

Сила 15

Телосложение 15

Внешность 5

Эго 21

Харизма 5

Восприятие 11

Образованность 21

Модификатор к проверке на ужас: +5

Рост: 240 см.

Вес: 300 кг.

Чувства: видят в любом спектре, общаются между собой с помощью радиосвязи, обладают радаром на присутствие живых существ и датчиком движения.

Общение: знают все человеческие языки.

Движение: 7 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +3

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 105

Естественная броня: 3

Силы: могут, касаясь любого устройства, мгновенно понять о его назначении, состоянии и содержимом.

Навыки: Автоматическое Оружие 15, Винтовка и Арбалет 15, Ударное Оружие 20, Поиск 15, Компьютеры 30, Системы Безопасности 30, Электроника 30, Химия 40, Металлургия 40, Физика 50, Ремонт 50, Математика 50,

Атака: используют разнообразное оружие, в том числе футуристическим (урон считается как от тяжелого вооружения). Могут

наносить за одно действие две атаки встроенным оружием 15 (Ссадины 1-5, лег. раны 6-11, тяж. раны 12-19, см. раны 20+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Город Мертвых

В истинном мире нет естественной смерти, и даже убитые там могут встретиться со своими убийцами во плоти, потому что время в Городе Богов отсутствует. Но есть часть Метрополиса, которая воплощает отвергнутую смерть целой вселенной, то, что могло жить, но не рождалось. Там спят мертворожденные боги и дети Той, Что Ожидает Извне, прекратившие существование, когда был воздвигнут Метрополис (или не жившие никогда, любой взгляд на это субъективен).

Нерождавшиеся ужасы дремлют в вечном сне и некоторые уставшие от бессмертия Пробужденные часто медитируют там, пытаясь понять смысл не-бытия спящих сущностей.

В Город Мертвых свозят трупы погибших со всего Метрополиса (если их не съест или не продаст кто-то раньше) и иногда они перерождаются в новых обличья, а иногда воскресают и ходят в своих прежних телах. У Вечности странное чувство юмора и даже смерть относительна в истинном мире.

Сам Город Мертвых напоминает бесконечно-огромный холм. Здесь поднимаются на сотни метров мавзолеи, похожие на безлюдные небоскребы. Здесь могильные плиты протянулись до горизонта, а между склепами бродят странные создания. Внутри холм изрыт проходами, где могилы соседствуют с обиталищем существ, привлеченных запахом и вкусом падали.

Здесь тихо движутся живые и мертвые, бродя среди разбитых памятников и покосившихся надгробий. Здесь покойники погружены в вечную медитацию и если склониться над их изъеденными червями лицами, то услышишь давно забытые тайны. Некроманты и последователи нерожденных сущностей молятся в Городе Мертвых, желая познать Смерть в мире, отвергнувшем всякий конец.

На самой вершине холма стоит Пустая Гробница. Это исполинское белое здание, выстроенное самим Демиургом. Говорят, здесь он будет спать вечным сном, когда вселенная изменится и ему не останется в ней места. Другие же утверждают, что это место его рождения – что Создатель родился из смерти, будучи прежде одной из сущностей, отрицавших жизнь. Кто-то верит, что он живет и умирает, получая силу из каждого перерождения.

Черные Стражи охраняют Гробницу. Их сотворил Демиург, и никто другой не смеет войти в его погребальные покои. Некоторые верят, что тело Демиурга уже покоится в Гробнице – раз никто не может попасть туда, то откуда знать, что Гробница пуста? Стражи молчат и не отвечают на вопросы – лишь бессменно несут свою вахту.

Город Мертвых всегда скрыт серым туманом. Здесь нет ветра, но шепот мертвых колышет его покров, и волны клубящегося марева текут по холму, как реки. Во мгле движутся тени – живые, мертвые и немертвые сплетают свои движения в бесконечный танец среди могил и тьмы.

Некоторые старые кладбища нашего мира, например, в Париже и Каире, имеют врата в Город Мертвых. Сюда часто приходят некроманты со всей Земли – где еще, кроме Инферно, можно понять истинный смысл смерти?

Стражи

Стражей, наверное, можно назвать одними из самых загадочным обитателей Метрополиса. Никому неизвестно, ангелы ли это или какие-то неизвестные существа. Поговаривают, что возможно, это согласившиеся на службу Демиургу Пробужденные, измененные его силой. Они не отвечают на вопросы и не покидают свой пост, не испытывают никаких потребностей отлучаться, и ни разу не допускают ошибки. Точная численность Стражей неизвестна, но в случае серьезных схваток они появлялись в количестве нескольких тысяч. Похоже, кроме охраны Пустой Гробницы, Стражи не занимаются ничем.

Все Стражи выглядят как мужчины и женщины с идеальными пропорциями. Их кожа, волосы и глаза черного цвета, а белая одежда напоминает мантии. Каждый Страж владеет мечом света, от удара которого нет защиты и который невозможно отнять у владельца.

Се ангелы ночи, черные Стражи, что мечами света повергали Пробужденных. Не покидают они Гробницу, неся вахту бессменно. Черный цвет их и молчаливы уста, вечная тайна окутывает Стражей. Начертано в ветхих свитках, се те Пробужденные, что отвергли свой род и примкнули к Демиургу, не рабы и не свободные, орудия воли Создателя.

Проворство 50

Сила 100

Телосложение 50

Внешность 30

Эго 20

Харизма 20

Восприятие 20

Образованность 20

Модификатор к проверке на ужас: -5 (от их подавляющего величия)

Рост: 210 см.

Вес: 80 кг.

Чувства: автоматически замечают всех существ вокруг, чем бы они не были скрыты.

Общение: знают все человеческие языки, но ни говорят ни слова.

Между собой общаются телепатически.

Движение: 25 м.

Действий: 7

Бонус к инициативе +38

Бонус к урону +16

Здоровье:

11 ссадин = 1 легкая

10 легких = 1 тяжелая

8 тяжелых = 1 смертельная

Воскресают после трех раундов с полным здоровьем, тела неуничтожимы.

Выносливость: неограниченная

Естественная броня: 2

Силы: Неуязвимость к огню, электричеству и радиации, Регенерация ран и конечностей, Телепатия, Неуязвимы к любой магии.

Навыки: Меч 100

Атака: успешная атака мечом света мгновенно убивает существо.

Продолжительность жизни: неограниченная

Инферно

Инферно – реальность кошмарных мук. Наши пыточные, тюрьмы и концентрационные лагеря связаны с этим миром, но истинный ад куда страшнее. Это дом Ангелов Смерти и Расчленителей, мир, где когда-то родились силы зла.

Преисподняя зовет не грешников, а тех, кто ощущает вину, отвращение к себе или самоуничтожение. Оно забирает души умерших и почти все они погружаются в адские муки. Кто-то убегает – да, пути ада извилисты и по ним можно скрыться. Неприкаянные, души беглецов, терроризируют мир живых, прячась от своих палачей. Но большая часть вопит от боли, пока душа не распадается и не собирается вновь, очищенная от прежней личности. Инферно – темница, стирающая память. Конечно, невозможно окончательно лишить нас прежней памяти – но можно задавить её, чтобы мы не вспомнили о пережитом в течении жизни. И потому первое, что делают новорожденные – кричат, смутно вспоминая о муках, из которых вырвались их души.

В наши дни ад пустеет – мало кто испытывает вину за свои поступки.

Люди стали циничны, они живут, свято уверенные в собственной правоте. Теперь, чтобы захватить души, силы Инферно вынуждены входить в наш мир, вылавливая призраков и карауля умирающих с терпением стервятников.

Ближе всего к нашему миру лежит часть Инферно, именуемая Девятью Кругами Ада. Астарот правил ими с начала Вечности и дворцы Ангелов Смерти возведены в их пределах. Дальние рубежи ада опустели – и населяющие их демоны все чаще выходят в набеги за душами в наш мир, создавая чистилища на границе реальностей. Они продвигают Инферно в иллюзию, заставляя его постепенно пожирать наш мир. Когда Астарот отправился завоевывать Землю, он создал десять Легионов Проклятых, наполнив их овеществленными душами Неприкаянных. Эти души прошли через немыслимые пытки и готовы на все, чтобы избежать новых мучений. Они причиняют боль людям, потому что забыли другие способы взаимоотношений.

Чаще всего души умерших достаются Нефаритам. Эти существа создают персональный ад для пленника на границе миров. Такая мини-реальность называется чистилищем и воплощает индивидуальные муки и страхи жертвы. Нефариты все чаще приходят в наш мир, и существует множество артефактов, призывающих их.

Инферно – тоже истинная реальность и поэтому бесконечно. Пыточные залы, коридоры и мучительные для зрения образы наполняют этот мир. Всюду размещены механизмы, предназначенные для причинения боли. Оно похоже на бесчисленные ряды зданий, хаотичный город, в чем-то отражающий Метрополис, но акцентирующий на боли и только на боли. Небоскребы, возносящиеся ввысь, состоят из тюремных камер, а странные машины, заполняющие улицы, предназначены лишь для пыток.

Инферно вовсе не напоминает подземелья из картин христианских художников. Это надземный ландшафт и черные беззвездные небеса царят над ним. Во многих местах черные провалы уводят в Лабиринт, а среди зданий хватает сообщающихся с нашим миром участков.

Ад вечен. Демиург использовал его, как одну из трех темниц, но он не создавал Инферно. Никто не создавал этот мир – он был изначально,

как и Элизиум, тесно связанный с нашей первозданной природой. Мы дети райских садов и пыточных залов, боги двух противоположных миров, рожденные их противоречием.

Небеса также существовали – область иллюзии, созданная Демиургом для редких душ, награжденных за верность Создателю. Но они не были частью истинного мира, и когда Демиург исчез, Небеса сгорели в пламени. Души и ангелы были низвергнуты в иллюзию, обреченные неприкаянно бродить, вспоминая утраченное блаженство.

Между перевоплощением души могут проходить большие периоды – хотя в Инферно нет времени, по летоисчислению Земли способен проходить любой интервал. Причем души могут перерождаться как в прошлом, так и в будущем – часто прошлые жизни отдельного человека еще не наступили, если смотреть с нашей точки зрения. Новые души возникают из союза родительских душ – в нашей природе творить бессмертные части себя, передавая всю свою генетическую и духовную память. Эти души никогда не жили во времена божественных чудес Элизиума, но в их памяти спят все события тех времен, передаваемые от родителей. Если кто-то пытается пробудить память прошлых жизней такого ребенка, он увидит воплощения их родителей и всех их предков, которые ребенок может воспринимать как свои собственные.

Расчленители

Когда-то Астарот и Ангелы Смерти создали этих демонов, чтобы мучить узников ада. Созданные из плоти Инферно и адских механизмов, Расчленители были грубым, но эффективным решением проблем с человеческими душами. Они не испытывали жалости и могли в равной мере считаться солдатами, защищающими Инферно от вторжения, и палачами. Их мукам не хватает утонченности, но зато каждого Расчленителя отличает усердие и опыт.

По своему виду это биомеханические чудовища, чьи соединенные клапанами и шлангами внутренние органы помещены в металлические тела. Расчленители покрыты всевозможными выдвигающимися орудиями пыток, и внешне напоминают вставших на задние лапы механических пауков. Проступающая между частями их тел плоть гнилого цвета и сочиться кровью, а головы напоминают обгоревший тыквенный фонарь, укрытый шипастым шлемом.

Они, как и прочие демоны, не размножаются – если Ангелам Смерти или Князю Тьмы понадобятся еще Расчленители, они могут сотворить их из материи Инферно. Единственное, чего демоны жаждут – причинять боль, и охотно уделяют этому занятию целую вечность.

Из смрадного дыма и кровавой тьмы вышли они, железные пауки на задних лапах, горелая плоть проступала под доспехом. Шли они, орошая пепельную тропу кровью своей, но не знали боли. Сверкали лапы их ножами и крючьями, тисками и иглами, и тысячу мук они несли на своих жалах. Знай, се Расчленители – вернейшие демоны Инферно, рожденные из адской стали и бесовской силы.

Проворство 31

Сила 62

Телосложение 51

Внешность 1

Эго 20

Харизма 5

Восприятие 31

Образованность 21

Модификатор к проверке на ужас: -5

Рост: 4 м.

Вес: 600 кг.

Чувства: ощущают присутствие любого живого существа или души рядом с собой, видят в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре.

Общение: знают все человеческие языки.

Движение: 15 м.

Действий: 5

Бонус к инициативе +19

Бонус к урону +11

Здоровье:

12 ссадин = 1 легкая

11 легких = 1 тяжелая

9 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 3 смертельных ран.

Выносливость: 290

Естественная броня: 5

Навыки: Все боевые 40, Уклонение 30, Поиск 20, остальные различные у каждого Расчленителя, но по 20

Атака: могут наносить за одно действие четыре атаки встроенным оружием 15 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-14, тяж. раны 15-25, см. раны 26+)

Укус 15 (Ссадины 1-5, лег. раны 6-12, тяж. раны 13-22, см. раны 23+)

Магия: Знание Смерти 40, все заклятья в нем по 40. Знают ритуал, позволяющий им оставлять свои тела в трансе и вселяться в живых людей. Чаще всего используют, чтобы руками людей совершать ужасные вещи или открывать врата в Инферно.

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 10

Черное Солнце

Когда тучи, укрывающие небеса Инферно, расступаются, черное солнце заливают потоками тьмы весь ад. Под его лучами мрака у существ Инферно мгновенно исцеляются любые раны, а боль мучимых душ возрастает десятикратно. Для живых существ подобное воздействие равноценно сильнейшему радиационному облучению. Никто не может предсказать, когда черное солнце выглянет из-за туч – большую часть вечности небо пасмурно и даже ураганные ветра ада не могут разорвать этот облачный покров.

Темные дворцы

Темные отражения дворцов Архонтов, эти здания принадлежат Ангелам Смерти. Их отличие в том, что они не взмывают ввысь, а уходят по землю, представляя из себя циклопические подземные комплексы. По большей части они пусты – Ангелы Смерти уделяют все свое внимания нашему миру.

Чем глубже спускаешь в лабиринт дворцовых залов, тем чаще встречаются Расчленители, Нефариты и мучимые души. Там, как и всюду в Инферно, полно пыточных залов, где страдают особые пленники ада, заинтересовавшие при жизни Ангелов Смерти или навлекшие на себя их гнев. Во дворце не может быть зажжен ни один источник света, но все, кто находятся здесь с ведома владельца, прекрасно ориентируются в темноте.

Манифестации Ангелов Смерти пронизывают их дворцы, сводя с ума посетителей. Каждый с отрицательным или нулевым балансом мгновенно подчиняется воле Ангела Смерти и ревностно выполняет его приказы, пока находится во дворце. Те, чей баланс положительный, должны пройти проверку Эго и получить эффект 20+, чтобы сохранить волю. Лишь те, чей баланс +250 или выше автоматически имунны к этой силе. Более того, пребывание во дворце развращает любого – за каждый субъективный день (времени, как уже говорилось, в Инферно нет), баланс падает на 1 до максимума в -100.

На самом дне каждого дворца покоится в крошечной тьме истинное тело Ангела Смерти. В отличие от Архонтов, они связаны с телами, а не с дворцом, но никто не видел эти чудовищные туши. Когда Ангелу Смерти надо с кем-то взаимодействовать, он создает манифестации.

Чистилища

Люди больше верят в грех. Они не испытывают вины за свои поступки, и Инферно не может забрать их души. Однако если человечество не хочет отправляться в ад, то ад вынужден прийти за ним.

Элитные служители Ангелов Смерти, Нефариты, создают персональные преисподние для таких избегающих Инферно душ. Они приходят на границу нашего мира и возводят участок иллюзии, чтобы придать ему форму личного ада. Такой индивидуальный ад называется чистилище и отражает худшие страхи души. Он часть иллюзии, поэтому может принимать разнообразные формы – фактически, это карманное измерение. Нефариты обеспечивают действующие в нем законы так, чтобы душа испытывала как можно больше страданий. Используя воспоминания и обиды, страхи и унижения, прибавляя их большой порцией телесной боли, эти демоны возводят немыслимое число таких пыточных каждую секунду по нашему времени. Им важно убедить душу, что наказание заслуженно – хотя бы на подсознательном уровне. Впрочем, это имеет значение лишь для тех, чей баланс положительный – обладатели нулевого и отрицательного баланса могут стать жертвами Нефаритов, даже если не верят в свою вину.

Каждое чистилище существует на границе миров, пока душа не распадется, отправляясь на перерождение – тогда исчезает и чистилище. Нефариты успевают к большинству умерших – в Инферно нет времени. Нельзя сказать, что все души становятся жертвами демонов – но немало тех, кто не верит в воздаяние, все равно оказываются в личном чистилище. Нефариты умеют искусно подбирать ключики к человеческому сознанию – и достаточно всего одного ощущения вины или отвращения к себе, чтобы попасть в их лапы.

Нефариты ощущают, когда рядом находится душа умершего. Они создавали множество артефактов и забрасывают их в наш мир, чтобы потом прийти к тем, кто неосторожно вызовет их. Такие артефакты чаще всего принимают вид головоломов, и разгадавший их сталкивается с жестокостью Нефаритов. Они не видят в этом обмана – по мнению Нефаритов, ада заслуживает каждый.

Чистилище всегда связано с местом, где умер человек, заключенный в нем. Чувствительные люди могут увидеть чистилище, если окажутся в этом месте в сильном эмоциональном возбуждении. Открытие врат в чистилище или Инферно в подобных точках получает бонус +5 к подходящему заклятью. Иногда благодаря зыбкости границ, души,

ставшие Неприкаянными, умудряются сбежать через щель между мирами.

Само по себе чистилище не связано с Инферно, балансируя на границе реальностей. Это личный кошмар человека, заключенного в нем, принимающий любые размеры и формы – иллюзия способна неограниченно расширяться. Если для кого-то идеальным кошмаром будет пустой город, населенный монстрами – чистилище создаст его. Здесь можно встретить любых тварей и отражения людей – это лишь куклы, образы, которые принимает пытка. Чужаки, попавшие туда, однако, так же уязвимы к его кошмарам, как и плененная душа – вдобавок чужое проникновение становится известно Нефаритам. Единственная разница, что чистилище в меньшей степени склонно отражать кошмары чужаков, будучи нацеленным на изначальную жертву. С другой стороны, не имеет значения, свой личный монстр разорвет человека на части или воплощение страхов другой жертвы.

Нефариты и Неферекрити

Лучшими палачами Инферно и доверенными слугами Ангелов Смерти заслуженно считаются Нефариты. Они родились так же давно, как и само человечество – вечность назад. Нефариты были первыми существами, населявшими Инферно, когда мы правили в Элизиуме. В природе Нефаритов чувствовать наше стремление к наказанию, нашу вину и сожаление, отвращение к совершенным поступкам. Они приходят к тем душам, которые упрямо отрицают собственную вину и не идут после смерти в ад. Чаще всего Нефариты выбирают таких людей перед их смертью – они умеют оценить дальнейший путь души человека, только взглянув на него. Иногда Нефариты охотятся за призраками и всегда отслеживают Неприкаянных, воспринимая их побег, как вызов собственной власти. Поскольку сейчас все меньше и меньше душ испытывают сожаление за свои поступки и попадают в Инферно, Нефариты создают чистилища на грани миров.

Хотя Нефариты прекрасно помнят ту эпоху, когда мы были богами, они редко о ней говорят. В дни Элизиума они не враждовали с людьми и не принимали участия в нашем пленении. Пытки, которым они подвергают наши души, не ставят целью порабощение, хотя это действие и укрепляют темницу. В каком-то смысле Нефариты видят себя частью вечного цикла, и их можно назвать нашими тюремщиками и союзниками в равной степени. Они не против, чтобы люди стали богами, но и не будут для этого отказываться от своих обязанностей. Учитывая, что Нефариты вечны, никто не знает, как они повышают свою численность. Ходят слухи, что отдельные души перерождаются в них, проведя тысячи воплощений и заканчивая каждую смерть пыткой у одного и того же Нефарита. Возможно ли то, что и сами Нефариты – в каком-то смысле часть человечества времен божественной силы, или они наше отражение в Инферно? Только Демиург знал ответ.

Нефариты справедливы. Они совершают с душой ужасные вещи, но боль строго дозирована и отмеряна. Каждая пытка отражает событие из жизни человека, заставляет его раскаться и пережить ощущение катарсиса. Сводя с ума и разрушая души для нового перерождения, Нефариты остаются хладнокровны и по-своему заботливы. Ни один Нефарит никогда не потерял самообладания, они всегда холодно-вежливы и неумолимы. Никакие мольбы и крики не заставят их сжалиться, но и бессмысленный садизм им чужд. В отличие от

Расчленителей и иных демонов, Нефариты готовы растягивать мучения ровно настолько, чтобы жертва осознала всю тяжесть своих прижизненных ошибок – и потом дарят милосердное забвение. Отдельным видом этих существ могут считаться Неферекрити. Их отличает болезненная чувственность, стремление заставить жертву ощущать боль и экстаз на уровне, недоступном смертным. Неферекрити так же справедливы и дозируют боль, но они дают равноценное ощущение экстаза любыми способами, которые извлекают из подсознания жертвы. Если чистилища Нефаритов – это суровые пыточные, где боль царит над всем, то в чувственном безумии мучений Неферекрити жертва теряет различие боли и удовольствия. Некоторые говорят, что именно Неферекрити занимаются увеличением численности рода Нефаритов. Это души их жертв, претерпев много воплощений в муках, перерождаются в демонов. Никто не знает, правда ли это – сами Нефариты не склонны отвечать на подобные вопросы даже под действием магии.

Говорят, что Нефаритами правят три брата, доверенные слуги Астарота, способные ходить между мирами без призыва и открытия врат с той стороны. Имена братьев неизвестны, но в трудах да Винчи их называют Судья, Преследователь и Палач. Неферекрити подчиняются двум сестрам, зовущимся Экстазом и Агонией. Их роль среди слуг Астарота неясна, но они пользуются не меньшим страхом и уважением и владеют той же силой ходить по мирам. Обычные Нефариты и Неферекрити не способны на это – кто-то должен открыть им проход из Инферно.

Охотясь за душами в иллюзии, они странствуют через многочисленные врата, и часто оставляют в мире людей артефакты, призывающие их. Внешность этих демонов напоминает человеческую. Бледные, лишенные волос тела Нефаритов укрыты пришитыми к коже черными одеждами и изувечены. Проволока, шипы, крючья и иглы покрывают каждый сантиметр их тела, но Нефариты не испытывают от этого неудобств. Они слишком хорошо знакомы с болью, чтобы подчиняться ей. Среди Нефаритов могут быть как мужчины, так и женщины, хотя различие полов не играет роли для этих существ.

Неферекрити, напротив, все обладают соблазнительной внешностью. Их тела изуродованы, но эстетично – мучительницы выглядят ужасающе красиво, вызывая страх и желание одним своим видом. Представители их вида – одни лишь женщины, хотя нет уверенности, кем они были раньше.

Зовутся они Князьями и Княгинями Боли. От боли вопит все, к чему касается их рука, и страх следует за ними. Зодчие чистилищ, где душа вкушает отчаянье, мучители с ангельскими лицами, увечные демоны, что не знают милосердия – се Нефариты и Неферекрити. Лишь боль служит их излюбленным даром человеческому роду, и ласки Неферекрити ту боль приумножают многократно. Нет жалости среди них, нет пощады и снисхождения. Суровые судьи, что были прежде иллюзии, вечные и неизменные.

Проворство 31

Сила 41

Телосложение 41

Внешность 3 (у Неферекрити 30)

Эго 21

Харизма 15

Восприятие 15

Образованность 15

Модификатор к проверке на ужас: -5

Чувства: ощущают присутствие любого живого существа или души рядом с собой, видят в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре.

Общение: знают все человеческие языки, телепатия.

Движение: 15 м.

Действий: 5

Бонус к инициативе +19

Бонус к урону +9

Здоровье:

10 ссадин = 1 легкая

9 легких = 1 тяжелая

7 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 2 смертельных ран. Воскресают после смерти где-то в Инферно.

Выносливость: 235

Силы: Телепатия, могут создавать чистилища. Способны принять любую внешность, применять любые заклятья Времени и Пространства мгновенно, без всяческих приготовлений, как сверхъестественную способность, автоматически успешно. Не могут покидать Инферно, кроме как через ворота или призванные кем-либо.

Контролируют каждого человека с балансом от -50 до -100. Остальные жертвы могут совершить проверку на Эго, с эффектом 20+, чтобы не подчиниться их приказу.

Навыки: Автоматическое Оружие 15, Ручное Оружие 15, Тяжелое Вооружение 15, Скрытность 25, Уклонение 25, Кинжалы 25, Кнуты и Цепи 45, Безоружный Бой 20, Поиск 15, пытки 75.

Магия: знают ритуал, позволяющий им оставлять свои тела в трансе и вселяться в живых людей. Чаще всего используют, чтобы открывать ворота в Инферно.

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 20

Чистилище Лонгфизера

Уильям Лонгфизер умер в 1988 после долгой и насыщенной жизни секретного агента. Он носил десятки масок: колумбийского наркоторговца, военного консультанта на Сальвадоре, специалиста по поиску пропавших людей в Нью-Йорке. Был трижды женат и не видел свою единственную дочь с тех пор, как ей исполнилось пять лет. В царстве лжи и цинизма он весьма высоко поднялся по карьерной лестнице в разведке и заслуженно ушел на пенсию. А затем – Уильям умер от старости.

В момент смерти Лонгфизер стал добычей Нефарита, пришедшего в обличье демона из гнилой плоти, покрытого проволокой и шипами. Иногда он превращался в пятилетнюю дочь Уильяма, горящую в неугасимом огне, со следами пуль на детском теле.

Само чистилище выглядит как небольшой домик в Аризоне, где Уильям коротал свои предсмертные годы. Сейчас его настоящий дом заброшен, потому что переезжавшие туда семьи слышали в безлунные ночи страшные крики. На границе миров отражение этого дома напоминает кровавую бойню. В чистилище всегда царит ночь и Нефарит медленно, по кусочкам расчленяет душу вопящего Уильяма, под видения всех тех

событий, где Лонгфизер действовал вопреки своей совести. В жизни тайного агента много грязи, и каждую ошибку демон заставляет пережить заново, усиливая её пыткой. Иногда дом сменяется сценами зачисток, когда солдаты расстреливают безоружных людей. Иногда его тащат на допрос собственные товарищи, избивая и пытая, как когда-то он сам поступал с задержанными. На его глазах мертвецы с лицами прежних напарников насилуют жену и дочь на глазах Уильяма, а потом долго мучают до смерти. И когда одно видения заканчивается, Нефарит берет новые инструменты, чередуя страшные картины с телесной пыткой.

Так продолжается вечность.

Обезнадеживающие

Этих обитателей Инферно отличает аура отчаянья. Рожденные из самой плоти ада, они воплощают дух мира, где нет надежды для узников.

Обезнадеживающие выглядят как скрытые черными плащами с капюшонами человекоподобными фигурами. Их окутывает мрак – там, где появиться Обезнадеживающий, гаснут любые источники света.

Окружающие ощущают жуткий холод и переживают все худшие воспоминания из своей жизни. В присутствии Обезнадеживающих каждый ощущает себя так тоскливо, что просто не хочет жить.

Лица Обезнадеживающих скрыты уродливыми стальными масками, под которыми горят красные огни их глаз. Говорят, что под маской – тьма с парящими в них огнями и больше ничего. Длинные бледные пальцы – единственная часть тела, которая видна сквозь мрак.

Обезнадеживающие сжимают в руках длинные кнуты, свое основное оружие и инструмент пыток. Они говорят жутким леденящим голосом, от которого в жилах стынет кровь. Говорят, Обезнадеживающих рождает само Инферно – они дети ада в прямом смысле, потому что по-другому эти демоны не размножаются.

Бродят сии создания Инферно во тьме кромешной, и та тьма их покровом стала. Отчаянье несут они погибшим душам, и счастье выпивают, словно хмельное вино. Душа, в лапы к ним попавшая, надежды лишается, ибо то дети мрака, дети тоски посмертной, что адом рождены. Черны плащи их и страшны железные маски, из-под коих красным пламенем горят глаза демонов ночи. Под маской же – мрак глубже бездн первозданной. Тьма скрывает их шаг и лишь руки бледы видны во мгле – пальцы сжимают плети долгие. Плетями и страхом правят они, Обезнадеживающие, бесы замогильного мрака.

Проворство 26

Сила 36

Телосложение 41

Внешность 3

Эго 21

Харизма 5

Восприятие 21

Образованность 21

Модификатор к проверке на ужас: -10

Чувства: ощущают присутствие любого живого существа или души рядом с собой, видят в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре.

Общение: знают все человеческие языки, телепатия.

Движение: 13 м.

Действий: 5

Бонус к инициативе +14

Бонус к урону +7

Здоровье:

10 ссадин = 1 легкая

9 легких = 1 тяжелая

7 тяжелых = 1 смертельная

Умирает только после 2 смертельных ран.

Выносливость: 235

Силы: Телепатия, Повелевающий голос, Сверхъестественные чувства. В их присутствии каждый вынужден совершать проверку Эго и при неудаче испытать подавленность и отчаянье (штраф -5 ко всем проверкам).

Контролируют каждого человека с балансом от -50 до -100. Остальные жертвы могут совершить проверку на Эго, с эффектом 20+, чтобы не подчиниться их приказу.

Навыки: Автоматическое Оружие 10, Ручное Оружие 10, Тяжелое Вооружение 20, Скрытность 30, Уклонение 30, Кинжалы 35, Кнуты и Цепи 50, Безоружный Бой 30, Поиск 25.

Магия: знают ритуал, позволяющий им оставлять свои тела в трансе и вселяться в живых людей. Чаще всего используют, чтобы открывать врата в Инферно.

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 15

Лимб

Лимб или Царство Снов – еще один мир, ставший нашей тюрьмой. Это вселенная, созданная из основы реального мира, но наполненная материей иллюзией. Разница в том, что тамошней иллюзией управляем мы сами. Она лежит на рубеже между жизнью и смертью, подчиненная нашему подсознанию. Лимб воплощает в себя собственные законы – законы, над которыми почти не властно время и пространство. Он бесконечен и построен на принципах, царящих в истинном мире, хотя и кажется изменчивым. Дело в том, что любые перемены здесь отражают сознание спящих или гостей из мира яви, а не саму реальность.

Царство Снов неразрывно связано с нашими божественными душами. Мы воплощаем в Лимбе то, что таится в глубине нашей памяти – даже из прошлых жизней. Более того, с помощью снов можно изменять нашу жизнь. Созданные в Царстве Снов существа могут входить через врата в иллюзию. С помощью магии Сна онейроманты делают себя богами снов или меняют реальный мир.

Вихрь

Вихрь – источник всех снов, то, что Юнг называл коллективным бессознательным. Именно здесь все позывы наших душ дают рождение снам. Вихрь был всегда – даже во время власти мы видели сны и они обладали силой, хотя тогда люди еще не были их пленниками.

Вихрь состоит из образов и видений. Это исполинский смерч или водоворот, где фрагменты наших снов сплетаются в хаотичную картину, а реальность меняется каждую секунду. Путешествовать возле Вихря – верный способ лишиться рассудка. Сознание любого приблизившегося оказывается погребено под лавиной чужих переживаний и снов, и только самые стойкие выдерживают этот поток.

Однако Вихрь – место силы. Рядом с ним расположены те Царства Снов, что возводят онейроманты. Владения Князей Сна также пролегли у границ Вихря, и их империи постоянно расширяются, поглощая младшие Царства и делая их своей частью. Даже онейромант может обнаружить, что его хотят сделать вассалом одного из Князей Сна. Возле Вихря опасно бродить без цели – существа, рожденные им, охотятся на незащищенных. Кошмарники и Пожиратели Снов устраивают свои логова, пряча их под приветливыми пейзажами Царства Сна. Они устраивают набеги на чужие владения и постоянно пытаются выбраться в мир яви.

Когда наши сны становятся неразборчивыми, это верный признак, что сознание прикоснулось к Вихрю. Там многомерные образы из настоящего, прошлого и будущего переплетаются в картины, которые способны понять лишь опытные онейроманты. События и реальность вокруг сменяют друг друга практически мгновенно. Если во сне приблизиться к Вихрю на слишком близкую дистанцию, это может закончиться необратимым безумием или смертью.

Пожиратели Снов

Пожиратели Снов – коренные обитатели Лимба. Мы создали их из материи сна своей тоской заточенных душ, жаждущих свободы. Желание уничтожить темницу Царства Сна привело к рождению этих паразитов, питающихся нашими снами. Беда лишь в том, что при этом Пожиратели Снов убивают спящего.

Они рождаются из Вихря, бродя среди хаотично носящихся сновидений, но часто забредают и на окраины Лимба, туда, где он граничит с миром яви. Врата в нашу реальность привлекают Пожирателей Снов – им всегда хочется попробовать нашей плоти. Онейроманты, бродящие во плоти в Царствах Снов, в особой опасности, если не сумеют себя защитить.

Пожиратели Снов напоминают трехмерные тени с длинными острыми когтями и пылающими белыми глазами. Они вполне материальны в Царстве Снов и в нашем мире, умело используют любое оружие и обожают засады. В Лимбе их тактика заключается в изменении ландшафта и заманивания жертвы в ловушку. В нашем мире они более уязвимы, хотя иллюзия и заставляет воспринимать их как обычных людей. Убив жертву (во сне или наяву), Пожиратели тащат её тело в укромное место, где раздирают на части, с наслаждением поедая. Убитая во сне жертва умирает и наяву от тех же ран, появляющихся на теле.

Они вполне разумны и способны на заключение сделок – некоторые онейроманты используют Пожирателей в своих войнах, как наемников. *Се тени, что обрели плоть. Острые когти их рвут сны, как ветхое одеяло. Белы глаза, сияющие из тьмы, и зрят они каждое движение жертвы своей, прежде чем нанесет Пожиратель Снов удар свой.*

Проворство 16

Сила 16

Телосложение 16

Внешность 5

Эго 11

Харизма 5

Восприятие 11

Образованность 5

Модификатор к проверке на ужас: 0
Чувства: ощущают присутствие любой души.
Общение: знают все человеческие языки.
Движение: 8 м.
Действий: 3
Бонус к инициативе +4
Бонус к урону +3
Здоровье:
5 ссадин = 1 легкая
4 легкие = 1 тяжелая
3 тяжелые = 1 смертельная
Выносливость: 110
Навыки: Искусство Сна 75, Автоматическое Оружие 16, Ручное Оружие 16, Скрытность 16, Ударное оружие 16, Меч 16, Безоружный Бой 16, Скрытность 16, Уклонение 16
Атака: используют оружие
Когти 16 (Ссадины 1-8, лег. раны 9-15, тяж. раны 16-25, см. раны 26+)
Продолжительность жизни: неограниченная

Искусство Сна

Наша власть над Лимбом сохранилась, хотя большая часть из нас забыла, как ею пользоваться. Мало кто знает, как управлять своими снами, не считая онейромантов.

Искусство Сна – навык, который доступен каждому, хотя развивать его могут лишь онейроманты. Они получают значение этого навыка, равное Знанию Сна автоматически, хотя могут и повысить его с помощью опыта. Когда растет Знание Сна – растет и Искусство Сна. Остальные люди не могут повышать этот навык, но владеют им интуитивно на уровне Эго/5 (округляя вниз).

Искусство Сна позволяет менять материю Лимба, управляя своим сном. Оно также позволяет, при успешной проверке, мгновенно проснуться, как бы далеко не забиралась душа спящего. Расстояние в Царства Сна иллюзорно, так что можно пробудиться даже на границе Вихря.

Изменить сон

Пройдя проверку навыка, можно менять ландшафт своего сна, создавать любых существ – иллюзорные образы, исчезающие с пробуждением. Опытный онейромант одним только Искусством Сна, даже без магии, может обеспечить себя в Лимбе всеми удовольствиями, какие только пожелает. Когда-то каждый из нас владел этой силой – сон был лишь еще одной игровой площадкой для богов.

Перемены зависят от значения навыка – новичок способен лишь на незначительные изменения. Кроме того, если кто-то оказался в чужом сне (с помощью магии или перенесенный туда местными существами), то изменить посторонний сон намного сложнее. Это дает -20 к значению навыка, что исключает перемены в чужих снах для всех, кроме сильнейших онейромантов. Чужие Царства Снов, вроде тех, что принадлежат прочим онейромантам или Князьям Снов, имеют свойство восстанавливаться после всех изменений, возвращаясь к своему первоначальному состоянию.

Ниже приведены примеры значения навыка и того, что можно делать с его помощью во сне.

Искусство	Результат
------------------	------------------

Сна	
1-5	Сменить цвет или форму одного предмета за проверку, не затрагивая массу, материал и размер.
6-10	Создавать свет или темноту в пределах видимости
11-15	Превратить один предмет в любой другой из любого материала, не меняя массу более чем в два раза.
16-20	Менять течение времени, ускоряя себя вдвое.
21-25	Менять форму, массу, объем и материал предметов, как заблагорассудится. Создавать из ничего предметы размером с человека или заставить их исчезнуть бесследно.
26-29	Управлять течением времени во сне как угодно, вновь и вновь переживая прошлые события, заставляя его застывать для все, кроме себя или течь в обратную сторону.
30+	Создавать что угодно, от целого города до толпы любых существ или заставить их исчезнуть.

Спящая половина

Обычно во сне мы выглядим так, как и наяву, исключая мелкие детали. Но онейромант может изменять облик своей души, странствующей по Лимбу. Это не позволяет менять свое бодрствующее тело без помощи магии, даже если он во плоти вошел в Царство Сна. Как и в остальных случаях, значение навыка определяет масштабы перемен. Превращать себя, пока находишься в чужом сне тяжелее – это дает -10 к значению навыка.

Искусство Сна	Результат
1-10	Косметические изменения, стать похожим на кого-то другого
11-15	Увеличить одну характеристику на значение Искусства Сна (но не выше, чем изначальное значение*10). Сменить пол и создать себе любую внешность
16-20	Принять нечеловеческий облик и увеличить две характеристики на значение Искусства Сна (но не выше, чем изначальное значение*10).
21-29	Увеличить три характеристики и один имеющийся навык на значение Искусства Сна (но не выше, чем изначальное значение*10).
30-39	Увеличить три характеристики и два имеющихся навыка на значение Искусства Сна (но не выше, чем изначальное значение*10). Можно принять абсолютно любую форму, даже предмета или явления природы.
40-49	Увеличить четыре характеристики и три имеющихся навыка на значение Искусства Сна (но не выше, чем изначальное значение*10).
50+	За каждые следующие 10 единиц Знания Сна прибавляется еще одна характеристика и навык по тем же правилам. Когда все восемь характеристик будут увеличены, за 10 единиц Знания Сна будет прибавляться по два навыка. Кроме того, вместо увеличения

	имеющихся навыков можно увеличивать на 10 даже те навыки, которыми персонаж не владел (которые равны 0).
--	--

Врата

Обычно спящий находится лишь в пространстве своего сна. Это ограниченный участок реальности Лимба, который можно покинуть, но тогда спящий будет бродить по хаотичному миру Царства Снов. Попастъ в чужой сон обычный спящий не может, если не прибегает к помощи магии или не является опытным онейромантом.

Те же, чье значение Искусства Сна высоко, способны ходить по Лимбу без малейших преград. Более того, даже без магии они могут создавать врата между нашим миром и Царством Снов, хотя это доступно лишь тем заклинателям, кто целенаправленно развивал Искусство Сна или обладает соответствующим высоким Знанием Сна.

Искусство Сна	Результат
1-19	Не может создавать врата без помощи магии
20-25	Может войти в чужой сон (требует противоположной проверки Эго и большего эффекта, чем у хозяина сна). Нужно знать человека, в сон которого хочешь войти – нельзя отправиться «в чей-нибудь сон».
26-30	Позволяет спящей душе выйти в материальный мир, пока тело спит. В мире живых он облечен плотью грез, ни в чем не отличаясь от обычного человека – но у спящего при этом не восстанавливается выносливость. Душа воплощается возле тела спящего, но онейромант может сначала войти в чужой сон, а затем воплотиться возле тела своей цели. Он может проносить с собой предметы из мира сна, делая их полностью реальными до момента своего пробуждения. Когда тело просыпается, воплощенная душа возвращается в него и все, что она принесла с собой из Лимба, исчезает.
31-39	Онейромант может входить в Царство Снов во плоти даже без помощи магии. Он ложится спать и оказывается в Лимбе, в своем сне. Время пребывания неограниченно, выйти онейромант может по собственной воле в то место, где ложился спать, но лишь из своего сна или из общего пространства Лимба.
40+	Онейромант обретает силу воздействовать на души спящих. Все, что он сделает с ними (неважно, находится ли онейромант в Лимбе во плоти или просто спит), отразится на телах. Для этого Онейромант совершает проверку Искусства Сна против Эго жертвы и если его эффект больше, то все воздействия до конца сна переносятся на тело. С помощью этой силы некоторые онейроманты убивали своих жертв во снах, заставляя полицию недоумевать над найденными в спальне изувеченными телами. С другой стороны, существа из Лимба с высоким значением Искусства Сна, вроде Пожирателей Снов или Кошмарников, с удовольствием

Царство Снов

Само по себе Царство Снов – изменяющийся мир, отражающий страхи и воспоминания того, кто по нему идет. Чем ниже баланс, тем безумнее будет казаться реальность вокруг. Царство Снов содержит в себе все сны спящих, но они не видны чужаку. Каждая спящая душа существует в собственной карманной реальности сновидений, где находится в относительной безопасности – пока кто-то не решит туда забраться. Для хода игры путешествие в Царство Снов должно иметь смысл. Оно может быть полем сражений между существами, которые не встречаются наяву. Странствия по Лимбу могут содержать ответы на неразрешенный конфликт персонажа – в этом случае мастер должен наполняет их сны символизмом. Помните, что сны никогда не говорят прямо – в их природе подсказывать намеками о том, что тревожит наше подсознание.

Путешествие в Царство Снов полезно, если мы хотим узнать о чужом человеке и можем позволить себе проникнуть в его сон. Опытные онейроманты способны превращать сон в опасное оружие, уничтожая своих врагов на любом расстоянии или мучая их бесконечными кошмарами.

Наконец, Лимб хранит ощущение чуда. Там вы обладаем силами, которыми когда-то владели – можем перекраивать реальность вдоль и поперек. Заклинатели снов возводят свои Царства, правя ими как боги, которыми когда-то были. В Лимбе каждый имеет хоть малейший, но потенциал ощутить себя не узником, а создателем.

Естественно, Лимб имеет ключевое значение для тех приключений, где задействованы онейроманты – но на самом деле любая группа персонажей может извлечь из него выгоду. Подсказки, приходящие во сне – классический элемент любой истории, но мастеру следует делать сон сам по себе увлекательным процессом. Конечно, это не значит, что каждый сон героев, если они не онейроманты, должен быть походом к Вихрю или путешествию по владениям Князей Сна – но ключевые моменты приключения должны находить свое отражение в значимых или необычных сновидениях. Используйте сны, как важный инструмент игры, чтобы отразить важность этой темницы, пугайте, искушайте и запутывайте персонажей, подбрасывайте им символы и загадки – невозможно вновь стать богами, не познав в полной мере то, во что мы сегодня превратились.

Время и пространство во сне

Время во сне относительно – мы можем переживать один и тот же сон несколько раз. Чем выше Искусство Сна, тем больше субъективного времени проходит в Лимбе за один сон – об этом уже говорилось в описании Знания Сна. Для тех же, кто постоянно находится в Царстве Снов, время отсутствует – сказывается влияние истинного мира, с которым граничит темница. Перемены дня и ночи отражают личные мироощущения, что и позволяет говорить о субъективном времени, и происходят со своей скоростью в каждом сновидении.

Точно так же отсутствует и пространство – Лимб бесконечен. Здесь странники движутся либо по хаотичной материи грез, либо приближаются к какому-то из Царств или Вихрю. К счастью,

большинство душ не покидают свои сновидения, но тот, кто целенаправленно путешествует, поймет, что расстояние утрачивает свой смысл. При отсутствии каких-то постоянных ориентиров каждое путешествие лишь условно связано с местностью. Как всегда в истинном мире, в основе лежит намерение.

Сны и явь

Опытный онейромант умеет смешивать с помощью заклятий сны и явь, возводя Царство на границе миров или открывая врата. Но иногда миры и сами собой взаимодействуют.

Прежде всего, из-за отсутствия в Лимбе времени можно ощутить сигналы, которые нам посылает подсознание. Эти сигналы часто касаются того, что еще не произошло - наша бессмертная часть существует вне потока времени и потому можно видеть вещие сны. Такие сны нельзя призвать без помощи магии, но иногда они приходят сами - например, если мастер решает с их помощью подать персонажу подсказку. Никто не знает, сбудется ли сон - следует смешивать их с большим количеством обычных сновидений, чтобы персонаж не знал до последнего, что из увиденного коснется его жизни.

Кроме того, иногда возле открытых врат происходят странные феномены, когда материя Царства Снов соприкасается с нашим миром. Пока врата открыты в лимб, мир вокруг принимает необычные очертания, а странные существа могут проникать в нашу реальность. По-хорошему, каждое открытие врат в Лимб вызывает изменение мира вокруг - они рассеиваются после закрытия врат, но наполняют ощущение сверхъестественного каждого, кто с ними столкнется. И не стоит забывать о существах из снов - в отличие от принесенных из Царства Снов предметов, которые неизбежно исчезают со временем, создания Лимба остаются до тех пор, пока их кто-то не уничтожит или они не решат покинуть этот неподвластный их Искусству Сна мир через любые подходящие врата.

Странники Снов

Некоторые люди становятся зависимыми от Лимба и как наркоманы, тянутся к его бесконечным возможностям. Чаще всего это либо неопытные онейроманты, либо творческие люди, чье Эго достаточно сильно, что обеспечить их властью над снами. Печально, но на самом деле творческие и амбициозные чаще становятся Странниками Снов - Лимб предлагает им то, на что неспособна иллюзия.

Тот, кто готов превратиться в Странника Снов, каждую ночь передает свою жизненную силу своей спящей половине. После каждой ночи его Эго понижается на 1, пока не достигнет 0. В этом состоянии человек погружается в кому и умирает. Однако его душа переходит в Царство Снов, превращаясь в Странника Снов.

Странник Снов получает высокое значение Искусства Сна - не меньше 30, а чаще куда выше. Это позволяет ему входить во сны тех, кого он знает, или выходить через их сны в материальный мир, как уже указывалось в описании Искусства Сна. В мире живых он облечен плотью грез, ни в чем не отличаясь от обычного человека - но у Странника Снов при этом не восстанавливается выносливость. Он может вернуться по желанию в свой сон или в общее пространство Лимба. В каком-то смысле Странник Снов - призрак мира снов, предпочитающий возведению своего Царства вечные скитания по темнице Лимба. Его характеристики и навыки не могут развиваться (не

считая изменение их значения Искусством Сна) и равны прижизненным значениям, хотя высокое владение навыком Искусство Сна делает Странников Снов опасными противниками. Им нет необходимости охотиться на других, но всех Странников отличает эгоизм. Они забавляются с теми, кто вызывает их интерес, и часто эти шутки довольно жестоки.

Князья Снов

Князья и Княгини Снов – самые могущественные обитатели Лимба. Они возвели свои Царства Сна давным-давно, отказавшись от смертных тел и создавая из изначальных владений целые империи. В течение вечности их силы возросли до немыслимых пределов – Искусство Сна равно 100 и выше, и примерно такое же значение у всех заклятий и Знания магии Сна. Большинство прочих обитателей Царства Снов служат им напрямую или косвенно, даже Странники Снов. Князья расширяют свою власть, делая чужие Царства частью своих империй и обретая над ними большую власть, чем их создатель. Многие онейроманты, возводящие Царства и Храмы в Лимбе рано или поздно становятся объектом внимания этих существ. Империи начинаются от границ Вихря, куда Князья сбрасывают тех, кто осмелится противостоять их воле.

Они и сами в той или иной мере безумны от влияния хаотических перемен, захлестывающих границы Вихря. Говорят, каждый Князь когда-то возводил прекрасную страну райских удовольствий и неземной красоты. Однако теперь их империи – кошмарные миры насилия и безумия. Все присоединенные Царства пропитываются той же атмосферой, вопреки желанию прежних владельцев. Вассалы Князей со временем все больше и больше напоминают своих повелителей.

Вихрь остается заманчивым источником силы для любого Князя. Никто из них в одиночку не может управлять его мощью, но каждый боится, что остальные овладеют Вихрем. Не удивительно, что Князья ведут бесконечное противостояние, стараясь уничтожить граничащие с Вихрем зоны Царств своих соперников.

Наш мир для Князей Снов – шахматная доска. Они используют своих слуг, чтобы создавать в обществе те или иные идеи и модели поведения, соответствующие их целям. Тогда больше вероятность, что людям будут сниться такие сны, которые совпадают с характером Царства Князя.

Используя каждый фрагмент родственного сна, как строительный кирпич, эти существа расширяют свои владения. Они редко облачаются плотью грез, входя в наш мир – чаще Князь действует через своих слуг. В их Царствах множество врат, ведущих в мир яви – и немало людей нашей реальности служат Князьям в надежде быть превращенными в Странников Снов и наслаждаться бесконечными блаженствами Лимба. Они не знают, что за этим блаженством чаще всего следует безумие и вечное служение.

Ниже перечислены некоторые из Князей Снов.

Хаммад аль Суфи

Никто не знает, насколько стар Хаммад аль Суфи, ведь он был первым из Князей Снов. Сам он говорит, что вошел в мир грез, когда Создатель решил ослабить человечество серией катастроф, называемых среди верующих Потопом. Его Царство Сна больше всех прочих и протянулось от окраин Вихря до границ мира яви. Многие участки, вырванные из нашей реальности онейромантами, принадлежат ему, как и многие

пограничные зоны, создаваемые заклетьями Знания Сна. В Багдаде и Басре, как и во многих иных городах, есть целые кварталы, унесенные из мира яви с помощью магии, где собираются его слуги. Другие Князья Снов боятся, что это лишь отвлекающий маневр, малая часть истинного влияния на иллюзию. Возможно, Хаммаду принадлежат сотни подобных мест на границе городов и его слуги могут оказаться повсюду.

Сам Князь обитает в горном городе на границе с Вихрем. На извилистых улочках, постоянно меняющих направление, охотятся верные ему Пожиратели Снов. Когда кто-то вызывает гнев Хаммада, он переносит его на улицы и позволяет своим слугам всласть порезвиться. Хаммад украсил город мертвыми телами, видя в них отражение своего могущества – телами на улицах или вросшими в стены города. Город населен прячущими свои лица служителями Князя, безумными Странниками Снов. Самых лучших из них Хаммад сделал своими элитными убийцами, проникающими во сны жертв и уничтожающими их или совершающими диверсии в чужих Царствах. Самого Хаммада редко можно застать действующим – обычно он сидит на каменном склоне в обличье старца и распекает странные мантры. Его значение Искусства Сна равно 350.

Аарон Гринберг

Среди всех империй Князей Царство Аарона менее хаотичное. Он пытается сделать свою империю воплощением порядка и стабильности. Для этого Аарон переносит через врата людей в их телах, поскольку верит, что это укрепляет Лимб. Тысячи пропадают каждый год, попадая в империю Князя. Там они оказываются в мире кошмарной бюрократии, безликих чиновников и безжалостной стражи. Сотни правил определяют каждый их шаг и наказание следует незамедлительно. Здания превращены в бесконечные офисы, полные вечно работающих клерков, улицы – ровные квадраты с монотонным движением транспорта. Самое популярное задние – тюрьма, единственная на всю империю, но протянувшаяся до горизонта. В ней томятся как пленники из мира яви, так и сотворенные волей Князя арестанты. Он постоянно плодит с помощью Искусства Сна копии спящих, которых встречает, иногда создавая по несколько тысяч копий одного и того же человека. Его Царство переполнено этими клонами, среди которых выделяются испуганные пленники, обреченные целую вечность выполнять рутинную и планомерную работу. Искусство Снов Аарона равно 180.

Фридрих Коппер

Будучи придворным алхимиком в семнадцатом веке, Фридрих узнал о существовании Лимба и загорелся желанием сотворить в нем свои владения. Даже на сегодняшний день он самый сильный заклинатель снов в мире, создавший свое Царство на магических и алхимических традициях. Это волшебный мир, где колдовство правит всеми законами и событиями – но он не похож на добрую сказку. Здесь возвышаются оккультные Храмы и зиккураты, библиотеки колдовских знаний, пополняемые артефактами и рукописями из различных миров. Описание любой магии можно найти в Царстве Фридриха, но он не делится этими знаниями с чужаками. Его империя – место, где власть магии абсолютна. Нарушенные слова и на первый взгляд безобидные действия вызывают жуткие проклятия. Демонические твари и ходячие мертвецы охотятся за жителями, сотворенными волей Князя. В его

империи есть врата во все миры, и их обитатели иногда приходят сюда в поисках знаний. Коппер завладевает ими, используя мистическую силу клятв и уникальные заклятья, десятки которых он создал за годы своего правления.

Сам Князь правит из величественного дворца, подражающего дворцам Архонтов. Он хочет не меньше, чем власти над вселенной, для чего использует своих слуг. Похищая спящие души и обрабатывая их своими ритуалами, Фридрих добивается, что после пробуждения они выполняют его приказы, даже не ведая о том. Скоро, верит Князь, он завладеет каждой душой в иллюзии, если, разумеется, ему не помешают другие Князья. Искусство Сна Фридриха равно 200.

Самара Ныйоме

Это весьма старая Княгиня – её царство было возведено более тысячи лет назад по времени иллюзии. Все это время она лично странствовала между мирами, принося с собой ожившие кошмары своей смертной жизни. Говорят, она родилась в Африке и пережила жестокие войны, голод и многочисленные издевательства, прежде чем смогла уйти в Лимб. Здесь она возвела империю по подобию своих страхов – опустошенные поселения, полные детей с гноящимися ранами, африканские чудовища и темные культы, охотящиеся за невинными, войны и голод, безумная жестокость и безумие царят среди её владений.

Множество врат из её царства открыты в Африке и Австралии. Она редко задерживается в империи, предпочитая бродить по нашему миру, неся за собой страдания и смерть. Искусство Сна Самары равно 250.

Николетта Пастер

Пастер родилась в Париже в конце восемнадцатого века. От рождения она была прикована к постели, страдая от нервного расстройства, порождающего галлюцинации и кошмары. Попав в Лимб, она возвела там мир, где все враждебно гостю. Дома, деревья, мебель и все существа следят за ним и преследуют, неожиданно нападая. Пространство постоянно меняется, выход и вход любого здания замкнуты в кольцо, заставляя жертву бродить в бесконечно повторяющихся комнатах.

Николетта не имеет постоянных врат, но открывает временные в любые места и времена. Она обитает в комнате, созданной по подобию её спальни, которую никогда не покидает. Искусство Сна Княгини Пастер равно 275.

Лабиринт

Лабиринт оплел Механизм, словно плющ. Он соединяет все миры, сколько бы их не было, пронзая во множестве мест нашу Землю. Под каждым крупным городом и большинством мелких есть выход в его подземные тоннели – когда город растет, под ним неизбежно открывается новый проход. Их никто не выкапывал – проходы Лабиринта созданы в начале времен, приняв форму каменных колодцев и стальных труб, земляных нор и древесных коридоров. Он выходит в адские пыточные Инферно, в хаотичные ландшафты Лимба, в подземные участки Метрополиса. Нет такой части вселенной, куда бы нельзя было попасть с помощью Лабиринта.

Множество существ живет в его подземных просторах. Некоторые были некогда людьми, нашедшими его проходы, и там, в безвременье истинной реальности, изменившиеся до неузнаваемости. Их потомки

становятся деформированными с каждым новым поколением. Дети Подземного Мира бродят вместе с изгоями из иллюзии, прошедшими тропами Лабиринта, и с чудовищами иных миров. Множество монстров родилось из самой материи Лабиринта – о некоторых мы уже говорили. Здесь можно встретить заклинателей, ищущих пути в иные миры, и членов жутких культов, обитающих во тьме.

Чем глубже спускаешься, тем меньше человеческого в лицах существ, которые здесь живут. Если городские подвалы населены наркоманами, бездомными детьми и преступниками, то под ними на верхних рубежах Лабиринта бродят Дети Подземного Мира. Спустись еще ниже – и все новые и новые чудовища встретятся в бесконечной тьме, чудовища, о которых не знают даже опытные оккультисты.

Здесь обитают члены культа Стражей Лабиринта, охотятся Разящие и Гнильцы, Сумеречники и Зверолюди. Дети Подземного Мира шепотом повествуют о чудовищах, которых боятся другие монстры – об ужасах, лежащих возле подземного города Ктонор и дальше, у Корней Мироздания.

Все местные обитатели приносят жертвы сущности, которая обладает божественной силой и царит в недрах Лабиринта. Та, Что Ожидает Извне, известная также как Минотогоргон, хранит врата Ачлис, двери первозданной тьмы, анти-бытия. Одни приносят ей кровавые жертвы, похищая жителей городского дна в нашей реальности и веря, что это удержит врата тьмы закрытыми. Другие, как например Стражи Лабиринта, напротив, мечтают слиться со своим божеством, веря, что в конечном итоге изначальная тьма, частью которой Та Что Ожидает Извне является, поглотит всю вселенную.

Дети Подземного Мира

Эти существа во многом напоминают Сумеречников, только их изменению послужил не Метрополис, а Лабиринт. Изгои и бродяги, нашедшие дорогу в его проходы, вскоре обнаружили, что подземный мир превратил их в чудовищ. Они оставались во тьме Лабиринта, став одичавшими существами – и рожали детей во мраке безвременья. Эти странные семьи жили в кровосмесительном размножении, и каждое новое поколение становилось все более уродливым. Уродство передавалось и всем тем, кто ушел в Лабиринт раньше – возможно, на то была воля Той, Что Ожидает Извне.

Как бы то ни было, всех Детей Подземного Мира объединяют общие черты. Их тело усеивают глаза – множество глаз, способных видеть во тьме. Глаза расположены повсюду, что дает возможность заметить любого врага. Пальцы на руках и ногах превратились в когти, зубы заострились, а на ладонях и ступнях выросли присоски. Благодаря этому Дети Подземного Мира могут свободно передвигаться по любой поверхности. Они живут стаями, став немногим умнее животных, и охотятся на все, что сумеют поймать и съесть. В бою эти существа окружают цель не меньше чем двумя десятками.

Не узришь их во тьме, многоглазых Детей Подземного Мира, что нагие крадутся во мраке. Когтистыми лапами терзают плоть они и клыками острыми, поджидая беспечных. Убив же жертву, предаются они сытому пиршеству и похоти, дабы приумножить свой род. Таковы Дети Подземного Мира, потомки изгнанников, ушедших в недра Лабиринта.

Проворство 12

Сила 12

Телосложение 12
Внешность 5
Эго 5
Харизма 5
Восприятие 12
Образованность 3
Модификатор к проверке на ужас: 0
Чувства: видят в темноте, круговое зрение
Общение: свой примитивный язык
Движение: 7 м.
Действий: 2
Бонус к инициативе 0
Бонус к урону +1
Здоровье:
4 ссадины = 1 легкая
3 легкие = 1 тяжелая
3 тяжелые = 1 смертельная
Выносливость: 90
Навыки: Лазанье 12, Уклонение 12, Метательное Оружие 12,
Безоружный Бой 12, Ударное Оружие 12, Плавание 12, Прятанье 12,
Скрытность 12, Поиск 12
Атака:
Когти 12 (Ссадины 1-8, лег. раны 9-15, тяж. раны 16-25, см. раны 26+)
Укус 12 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-12, тяж. раны 13-22, см. раны 24+)
Продолжительность жизни: неограниченная

Ктонор

Ктонор лежит в глубинах Лабиринта, отделяя его нижние тропы, Корни Мироздания, от верхних участков. Разумеется, верх и низ в истинной реальности теряют смысл – можно сказать, что верхние слои ближе к другим мирам, а нижние – к первозданной тьме Ачлис.

В Ктоноре царит непроглядная ночь – ни один источник света не работает здесь. Пламя заснет, не загоревшись, даже магически созданный свет бессилён разогнать мрак. Улицы города – переплетение высохших русел Ачлис, по которым воды тьмы протекли через мироздание до начала времен. Где-то там, в глубинах Корней Мироздания, лежат врата, охраняемые Минотогоргон, Той, Что Ожидает Извне. Все пути, уводящие вглубь Лабиринта, неизбежно приводят в Ктонор.

Город не пустует – в нём много постоянных обитателей. Здесь поселились адепты культа Стражей Лабиринта, слепые мистики, ищущие в небытии просветление. Многочисленные чудовища приходят в Ктонор, принося захваченных жителей нашей реальности – чтобы принести их в жертву Минотогоргону и окропить кровью пересохшие русла рек. Говорят, что кровь десяти тысяч жертв, пролитая одновременно, заставит Ачлис вновь хлынуть в Лабиринт, неся свою не-смерть каждому, кого застанет поток тьмы, но подобного жертвоприношения ещё не случалось.

Как и прочие города реальности, Ктонор бесконечен. Он лежит вне пространства и времени и по его каменным улочкам гуляет вой подземного ветра. Купола пещер заменяют небеса, а возвышающиеся вокруг здания дышат древностью. Лишь камень и ржавый металл составляют основу архитектуры Ктонор, ничто иное из

стройматериалов не может задержаться здесь, поглощаемое голодной тьмой. Среди безмолвия бродят твари, для которых крошечная тьма ярче дневного света, и охотятся на чужаков и тех, кто оскорбляет Минотогоргона.

В центре города возвышается Храм Слепого Быка, главное святилище Той, Что Ожидает Извне. Отсюда можно спуститься на Корни Мироздания, но стража пропускает лишь тех, кто демонстрирует покорность воле Минотогоргона. Ушедшие ниже редко возвращаются – там, на нижних тропах, царит Та, Что Ожидает Извне, и таятся иные неопишуемые чудовища.

Храм – сам по себе лабиринт, переплетение огромного числа комнат, лестниц и проходов, сделанных из камня и выложенных костями. Кости складываются в узоры, на которых начертаны все тайны вселенной – но никто не в силах увидеть их в непроглядной тьме. Могучие чары хранят костяные узоры и даже способные видеть во тьме не могут понять, что запечатлено на картинах Храма. Здесь всегда можно встретить паломников – из числа существ, которых никогда не знало человечество. Они собираются в главном зале, возле исполинской воронки, по которой вниз тянутся каменные ступени. Ледяные ветра поднимаются из глубин, от самых Корней Мироздания, и мистики верят, что это дыхание Ачлис. Многие уходящие вниз знают, что они не вернутся. Минотогоргон, сила бесконечного небытия, встречает их, забирая в свое неопишуемое состояние, делая частью вечности, к которой сама принадлежит.

Корни Мироздания

Там, на самом дне вселенной, реальность и нереальность создают невозможное больше нигде сочетание. Там невозможно ориентироваться, даже опираясь на законы истинной реальности. Сама материя с какого-то момента принимает форму бесцветной непроглядной тьмы. Говорят, что сущность нижних троп – спираль, но это лишь грубое объяснение того, что лежит в основе мироздания. На самом деле спираль символизирует деградацию, распад вечности, возвращающейся в состояние первозданного хаоса. Существа из любого мира не могут спускаться ниже определенного уровня – стоит им зайти в глубины Корней Мироздания, как хаос пожирает путников. Это не смерть, а единение с Ачлис, необратимое даже для Пробужденных, хотя они могут спускаться куда глубже, чем прочие. Лишь Дети Хаоса, существа, подобные Минотогоргону, обитают здесь. Они никогда не рождались и никогда не умрут, потому что привычные законы вселенной и даже правила истинного мира не имеют значения в недрах тьмы. Вечные, не-живые и не-мертвые чудовища влекут здесь свое существование, величественные и неименуемые, лежащие вне всяких пределов и понимания. Та, Что Ожидает Извне находится у последних врат, за которыми лишь Ачлис, но эта сущность просто самая деятельная из своего рода. Другие Дети Хаоса, не требующие поклонения и неизвестные никому, кроме редких мистиков, влекут здесь свое не-бытие, и кто опишет их цели или сущность? Любые привычные понятия утрачивают смысл – дно вселенной заполняет лишь хаос, а хаосу чужды любые термины, придуманные людьми.

Минотогоргон, Та, Что Ожидает Извне

Все обитатели Лабиринта служат этой сущности, воплощающей неодолимую мощь Ачлис. Она стережет последние врата, за которыми

лишь голодная тьма, и многие верят, что если не почитать Минотогоргона жертвами и молитвами, божество отворит врата. Тогда Ачлис хлынет по тропам Лабиринта, пожирая всю вселенную и превращая её в состояние, доступное для понимания лишь Детям Хаоса.

Конечно, это всего лишь религиозное учение, популярное в Лабиринте – никто не знает, чего действительно хочет Та, Что Ожидает Извне. Она принимает жертвы, но возможно это лишь жуткое хтоническое божество, которое правит страхом, но не может влиять на врата Ачлис. Никто не знает ответа, как не знает и истинную суть этого существа. Не одно создание не способно увидеть Минотогоргона – сущность представляет из себя разумную тьму, голодную и вечную, поглощающая все, к чему она прикасается. Попавшие в неё души не умирают, а переходят в иное, недоступное даже Пробужденным состояние, не-смерть в океане невоплощенной вечности, иное бытие, неподвластное человеческому разуму. О Минотогоргоне говорят в мужском и женском роде, или бесполо – потому что божество выше всех понятных нам ограничений.

Тем не менее, Та, Что Ожидает Извне навевает сны о поклонении, и в этих снах её видят по-разному. Иногда это парящий глаз из ослепительного света, иногда – облака клубящегося хаоса, или чувственно изгибающийся во тьме женский силуэт. Во снах люди и нелюди видят Лабиринт, его проходы и тоннели, ведущие их все ниже и ниже – к исполинским вратам из костей, последним вратам, за которыми лишь иная вечность. В некоторых случаях спящие исчезают – говорят, что по какой-то причине Минотогоргон сам переносит их во тьму, из которой нет возврата.

Ближе всего к божеству мистики и адепты Стражей Лабиринта, но не только этот культ может похвастаться связью к Той, Что Ожидает Извне. Каждый, шагающий тропами Лабиринта, имеет шанса увидеть её во сне – и однажды ощутить зов, силу которого невозможно преодолеть. Тогда он пойдет в город Ктонор, где будет поклоняться, и совершать жуткие ритуалы во славу божества – пока оно не сочтет адепта достойным спуститься к Корням Мироздания.

В крошечную тьму, откуда никто не возвращается.

За пределами Смерти

Свет в конце тоннеля манил, но я держался изо всех сил. Наверное, любой иной воспарил бы к свету – но я слишком хорошо знал, что это сияние могильной гнили, а не райских звезд. Там, за полотном огней таились Нефариты, уже разложившие свои пыточные инструменты – и они жаждали свежих душ. Усопших душ, не таких опытных, как моя, покинувшая брэнное тело.

Рая не было. Он сгорел, да и раньше служил лишь прибежищем немногих рабов. Человечеству был уготован ад, и я не желал по доброй воле надевать оковы ужасных мучений.

Свет погас и вместе с ним исчез тоннель. Камнем я рухнул в свое тело, уже начавшее разлагаться. Пусть лучше так, думал я, пусть будут черви, поедающие плоть и вечная тяга прикоснуться к тем, кто станет шагать мимо моей могилы. Лучше быть пленником собственного трупа, призраком, обреченным на время красть тела живых – чем узником ада. Выбор есть всегда.

Смерть никогда не была концом. Демиург не сумел отобрать наше бессмертие. Он научился ослаблять нас, раз за разом проводя через муки и перевоплощения, но не сумел убить бессмертную душу. И никто бы не сумел, душа несокрушима по своей природе.

В Вечности нет смерти. Обитатели истинного мира не стареют. Из-за парадоксов отсутствия времени там можно встретиться с врагами, убитыми собственной рукой. Умершие иногда возвращаются, когда это предопределено судьбой – и нашими подсознательными желаниями. На Земле смерть кажется окончательной, но это тоже часть иллюзии. Мы боги, а боги не умирают. Другие существа – да, их смерть часто конечна, если у них нет сил вернуться. Многие обитатели истинного мира могут возвращаться, просто разрывая линейную последовательность между событиями, приведшими к гибели, и самой гибелью. Прямые линии утрачивают свою непрерывность в бесконечности.

Никто не знает, что такое судьба. Это сопряжение воли сильнейших, это наш выбор, путь движения одной молекулы воды в океане бесконечности. События не всегда текут последовательно – иногда своей смертью мы создаем собственное рождение. Пробужденные так чужды нам, потому что видят картину целиком. Для обитателей истинной реальности течения времени иллюзии – всего лишь шоры на глазах человечества. То, что для нас будет, возможно, уже было для обитателей иных миров, а наше прошлое никогда не существовало с их точки зрения.

Смерть снимает одни оковы, надевая новые. Когда мы умираем, у нас есть выбор. Самые удачливые проскальзывают в тела зачатых младенцев, отрекаясь от прежней памяти и перерождаясь тут же. Они интуитивно знают, что за личность не следует цепляться – все личности наших перерождений это лишь разные грани одного божества, которым мы когда-то были. Все они остаются с нами, даже если мы не помним их в этой жизни.

Другие попадают в темницу Инферно, погружаясь в неопишуемые муки. Их пытаются, пока душа не утратит все связи с прошлым. Забвение становится перерождением и очистившаяся душа вступает в мир живых. Таким путем идет большая часть умерших.

Третьи становятся духами, держащимися за свои мертвые тела, места смерти или предметы. Призраки могут проводить сколько угодно времени в таком состоянии – пока сами не решат себя отпустить. Однако чаще всего они становятся одержимыми завистью к живым, похищая их тела, чтобы на краткий миг вкусить радость, которой эти души лишены.

Некоторые души покидают иллюзию и перерождаются за пределами нашего мира. Такое – редкость, и стало возможным из-за огромного количества трещин в Механизме. Обычно их тела – нечеловеческие, но даже эти души имеют потенциал вернуть прежнее состояние. Будучи когда-то богом – остаешься богом навек и смерть бессильна это изменить.

Смерть

Умирая, мы стремимся к забвению – таково проклятие Демиурга. Забвение очищает нашу память, неважно принимаем ли мы его сами, или через адские пытки. Собственно, роль Инферно именно в том, что заставить душу захотеть забыть.

Но мы все равно помним. Память спит в глубинах души, откуда и происходят редкие случаи обрывочных воспоминаний прошлых жизней под гипнозом. Мы помним, хотя все силы вселенной и хотят, чтобы мы забыли.

Умирая, память показывает нам все, что мы переживали – поэтому и говорят, что жизнь проносится перед глазами в последние мгновения. Это защитный механизм души, пытающейся закрепить воспоминания, удержать их от того, что грядет.

Наши тела умирают, но на самом деле мы их не теряем. Вместе с погружившимися в центр души воспоминаниями лежит и телесная память. Пробужденный может возродить любое из своих тел, которые когда-то носил. Некоторые некроманты, обманывающие смерть переселением в новорожденного, тоже получают копии своих прежних тел, взрослая. Тело такая же составная часть нашей божественности, хотя и немного вторичное по сравнению с душой.

Перерождение

Число людей растет из года в год, и с ним растет и число новых душ. В тело зачатого ребенка может вселиться чья-то переродившаяся душа, но если этого не происходит, то души родителей из своих частиц создают новую душу. Эта душа хранит все явные и подавленные воспоминания родительских душ, как будто проживала их жизни. Таким образом, не существует человека, который бы не помнил времена нашего всемогущества. Пусть даже новые души и не жили тогда, но они воспринимают память всех своих предшественников, как свою. Это еще одна причина, почему логика Пробужденных чужда нам.

Пробужденный знает, что он прожил смертную жизнь как ребенок своих родителей, и как каждый из родителей, и как их родители или все прежние воплощения до самых времен Элизиума. В каком-то смысле он одновременно был таким огромным количеством человек, что нам просто не понять его мышление.

Перевоплощаясь, мы можем переселиться в любое тело. Культура, пол и социальное положение не имеют никакого влияния на наш выбор. Ошибочно считать, что события прошлой жизни создают какую-то карму – на самом деле это случайный процесс. Никакой справедливости или закономерности не существует – смирение в одной жизни не подарит нам более высокое положение в другой. Переселение хаотично и непредсказуемо, поскольку нам не по силам предположить, в какой роли решит проявить себя божественная многогранная душа.

Еще одна ошибка – верить, что люди реинкарнируются в иных существ. Да, в редких случаях душа может покинуть иллюзию и воплотиться в иное существо, но это существо должно иметь человеческие корни.

Нельзя стать животным или растением, поскольку человеческая суть неизменна. Разумеется, могущественный заклинатель может превратить человека, к примеру, в свинью – но это будет свинья с человеческим разумом, которая вновь станет человеком, как только появится возможность или заклятье потеряет силу. Естественно, если существо (вроде Сумеречника или Дитя Подземного Мира) имеет человеческую душу, оно может и Пробудиться.

Люди не могут вспомнить прошлую жизнь без помощи магии. Многие применяют гипноз, чтобы пробудить эти воспоминания, но здесь высока вероятность увидеть не прошлое воплощение, а подсознательные мечты. Каждому хочется верить, что когда-то он был Наполеоном, а не

рабом на плантации. В девяноста девяти случаях из ста гипноз лишь обманывает нас – точнее, позволяем заниматься самообманом.

Нежить

Иногда порядок нарушается. Есть силы, которые не дают душе идти по бесконечному кольцу перерождений. Эти силы – результат влияния Астарота, вирус, запущенный в иллюзию. Так были созданы Дети Ночи, вампиры, охотящиеся на живых. Но есть и многие другие существа, чьи души не стали призраками, хоть и привязаны к своим телам. Они реанимируют собственные останки или превращают их в нечто иное – и охотятся, потому что охота стала единственным, что способно поддержать их не-жизнь. Видения адских мук Инферно время от времени преследуют нежить, заставляя её с усиленным старанием цепляться за свое порочное существование. И для этого снова и снова убивать живых.

Пожиратель Мертвых

В местах, где Инферно близко, среди мертвой плоти заводится этот паразит. Пожиратель Мертвых похож на пиявку с острыми зубами, длиной в пять сантиметров. Он выбирается из гнили, где зародился, и ползет в сторону ближайшего обитания людей, чье присутствие чувствует. Затем Пожиратель Мертвых ждет ночи.

Паразит пробирается к спящему человеку и вгрызается в ухо или носоглотку. Зубы твари содержат сильный яд, парализующий жертву после первого укуса. Она остается в сознании, ощущает адскую боль, пока пиявка прогрызает путь до мозга. Жертва не умирает, потому что мистическая сила, создавшая паразита, поддерживает жизнь в том, кого он поедает, затягивая прогрызенную рану.

Пиявка проникает в мозг и полностью захватывает управление телом. Каждый день она высасывает воспоминания, эмоции и сам разум из своей жертвы, одновременно поедая мозг. Внешне человек слабеет и бледнеет, теряя каждые сутки 1 Эго. Пиявка не дает жертве рассказать о своем состоянии. Но что хуже, чудовище начинает воплощать свою истинную страсть – страсть по свежееубитой плоти.

Одержимая пиявкой жертва будет убивать живых существ – животных и людей, и поедать их свежие трупы. Ему нужно питание каждый день, примерно два килограмма мяса. Если тело не получит этого питания, оно безвозвратно будет терять 1 Телосложения за каждый день без своего питания.

В остальном существо остается живым, хотя производит угнетающее впечатление. Когда у жертвы исчезает все Эго, паразит может покинуть тело – но пока Эго еще осталось, он гибнет при смерти носителя и не способен выбраться. Брошенное тело умирает из-за повреждений мозга. Сама по себе пиявка не оставляет тело, пока оно не убито или не идет речь об угрозе его полного разрушения (кремация, расчленение). Обычно существо, пережившее смерть тела, ждет ночи и выползает, когда рядом нет никого.

Хуже всего, что продержавшись в теле месяц, существо размножается, откладывая несколько личинок. Эти личинки достигают полного размера через пару дней, покидают тело через отверстия и отправляются на поиски своих носителей. Если запустить процесс размножения, Пожиратели Мертвых могут заразить и уничтожить целый городок.

Физически носители остаются людьми, что позволяет убивать их с той же эффективностью, что и простого человека. Будучи мистическим существом, пиявка может быть изгнана с помощи Знания Смерти. Это не возвращает жертве утраченное Эго или Телосложение, но позволяет пережить процесс изгнание паразита, магически восстанавливая съеденные участки мозга.

Сам по себе Пожиратель Мертвых не опасен, не считая его укусы, автоматически успешный против спящих или заставляющий совершить проверку Телосложения для бодрствующего. Парализованная жертва обездвижена на десять минут. В остальном уничтожить существо не сложнее, чем обычную пиявку. Учитывая малый размер и невысокую скорость, укусы монстр может, только если кто-то неосторожно прикоснется к его голове открытым телом.

Похитители тел

Некоторые некроманты знают, как переселить свою душу в чужое тело. Это надежный способ избежать смерти, хотя сам по себе ритуал доступен лишь достаточно опытным заклинателям. Кто-то просто выбирает молодые здоровые тела, но этот метод требует примириться с новой внешностью или полом, если, разумеется, некромант не знает заклятий, позволяющих трансформировать себя. Настоящие мастера переносят себя в тело зачатого младенца, получая с его взрослением всю свою прежнюю память и тело, полностью соответствующее прежнему. Об этой магии уже говорилось ранее и нет смысла повторять детали заклятий.

Зомби

Известные также, как ходячие мертвецы, эти несчастные души заточены в своих мертвых телах. Чаще всего подобное происходит в результате магии – многие некроманты создают зомби, побуждая своими чарами выполнять приказы. Эти существа часто безумны – пребывание в собственной мертвой плоти действует на душу не лучшим способом. Лишь немногие сохраняют рассудок длительное время после своей реанимации – обычно это люди с прижизненным высоким значением Эго или те, чей ритуал оживления прошел крайне успешно. Поскольку время между смертью и возрождением душа обычно проводит в Инферно, где для неё проходит целая вечность, рассудок зомби часто деформирован пытками и ужасами ада.

Адепты Вуду оживляют зомби, используя особый мистический порошок – но в целом нет разницы, с помощью чего мертвец поднят из могилы. Магия может принимать форму ритуала или порошка, однако для души нет разницы. Она все равно страдает в не-мертвой оболочке, не способная покинуть её и не имеющая возможности насладиться радостями живых.

Физиологически зомби мертвы. Он теряет чувство боли и практически полностью лишен осязания. Более того, магия поддерживает жизнь каждой части его тела, даже отделенной от остальных. Недаром лучшим средством борьбы является полное расчленение и сожжение праха – даже отдельные части контролируются душой, продолжая выполнять свои функции.

Если ходячий мертвец и сохранил сознание и личность, его состояние неестественно – и это приводит зомби в периодические вспышки ярости. Неудивительно, что они не могут нормально взаимодействовать с обычными людьми – никогда не знаешь, не решит ли зомби убить

окружающих в очередном припадке злобы. Также реанимированное тело сильнее, чем живое – что заставляет относиться к ним с должной осторожностью.

Тело зомби не разлагается и не исцеляется, застыв в том состоянии, в котором его возродили. Это сказывается на внешности – если только что умерший может сойти за человека, то труп, мертвый целый месяц, уже вряд ли сумеет затеряться в толпе.

Се тьма смертная и во тьме той бродят умершие. Мертвецы встают из могил, влекомые душами своими и чародейством темным, что зовет их вновь к жизни. Не умирают и не живут они, обреченные на безумие мертвой плоти.

Проворство 10

Сила 21

Телосложение 0

Внешность 5

Эго 5

Харизма 5

Восприятие 5

Образованность 5

Модификатор к проверке на ужас: 0

Чувства: почти нет осязания. Остальные чувства ослаблены.

Общение: в зависимости от вменяемости души.

Движение: 5 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону +3

Здоровье: особое. Иммунные к ссадинам и легким ранам. Тяжелые и смертельные раны отделяют часть тела по выбору мастера. Она продолжает двигаться, перемещаясь со скоростью 1 м в раунд и обладая Силой 11. Могут прирастать обратно к телу за 5 раундов непрерывного соприкосновения. Любая тяжелая или смертельная рана, нанесенная отделенной конечности, уничтожает её окончательно. Пока все конечности не отделены и не уничтожены, зомби продолжает существовать.

Огонь уничтожает поддерживающую зомби магию – поэтому если огонь наносит тяжелую или смертельную рану целому телу, зомби тут же гибнет даже без расчленения. Ссадины и легкие раны неэффективны, огонь должен покрыть значительную часть тела.

Выносливость: неограниченная

Силы: Неуязвимость к электричеству и радиации. Не нуждается в еде, сне или воздухе.

Атака: Удар 10, Ударное оружие 10

Продолжительность жизни: неограниченная

Спектры

Большая часть призраков не могут сделать ничего, кроме как вселиться в тело живого человека, оказавшегося рядом с их земным обиталищем. Они не способны воздействовать на мир живых без помощи тела и в целом, не так уж опасны, если не дать собой завладеть.

Спектры куда хуже – это те души, чаще всего Неприкаянные, что испытывали при жизни сильные негативные эмоции и отличались низким психическим балансом. Они остались в мире живых не ради того, чтобы ютиться в телах или предметах. Эти духи ненавидят весь

мир за то, что он существует, пока они мертвы. Безумные и озлобленные, Спектры мечтают заставить всех присоединиться к мертвецам. Они не служат Инферно и боятся его сил, хотя втайне многие Спектры надеются, что их старания на поприще зла будут награждены перерождением в демона или избеганием адских мук. Спектры бестелесны, и, как и призраки, способны на краткий миг показаться чувствительным людям. Они выглядят как обнаженные, изуродованные и деформированные существа – даже те из них, кто не относится к Неприкаянным. Сам характер духа придает ему облик чудовища – впрочем, Спектры этого и хотят. Их поддерживает в мире живых не любовь к близким или сожаление о прошлых ошибках, и даже не страх ада – а чистая незамутненная ненависть.

В отличие от весьма территориальных призраков, которые стараются держаться известных им при жизни мест и путешествуют за их пределы лишь вселившись в тела, Спектры кочуют с места на место. Они не умеют вселяться в живых, но зато неплохо воздействуют на иллюзию. Именно Спектры стоят за множеством жутких историй про злобных духов.

Изгнать Спектра можно с помощью Знания Смерти. Учитывая, что они не вселяются, для этого нужен не Экзорцизм, а заклятье Изгнать Силу – успешное заклятье отправляет Спектра прямоком в Инферно.

Естественно, перед этим его желательно провести ритуал Подчинить Силу – редко какой Спектр настолько глуп, что будет стоять на месте до конца совершения заклятья. Чаще всего некромант хитростью заманивает Спектра в треугольник, поскольку эти существа не сильно разбираются в магии и не знают, что для них опасно.

Зрел я мертвых, что бродили средь живых, незримые глазу простому. Се духи алчущие, духи голодные, ненавистью вскормлены. Мечтаю они губить живых и дела свои вершить во славу злобы бесконечной.

Спектрами сии духи зовутся, темными душами, полными вражды лютой к роду человеческого.

Проворство 16 (используется лишь для расчета инициативы и количества действий)

Сила 0

Телосложение 0

Внешность 0

Эго 11

Харизма 0

Восприятие 11

Образованность 1

Модификатор к проверке на ужас: 0

Чувства: Спектры видят мир сквозь мутную дымку, почти не различают цветов – но зато хорошо воспринимают ауры живых существ.

Общение: не говорят с живыми.

Движение: могут за одно действие мгновенно переместиться куда угодно в пределах видимости

Действий: 3

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону 0

Здоровье: Не могут быть уничтожены, лишь изгнаны магией в Инферно

Выносливость: неограниченная

Силы: Телекинез 100 кг, 10м/с. Именно эта сила ответственна за полтергейст

Атака: проецируют эмоции. Проверка Эго против Эго жертвы – при успехе Спектр погружает жертву на час в любое негативное чувство и вызывает у неё жуткие галлюцинации. Результатом этого состояния станет проверка на шок со штрафом -10.

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 5

Реанимирующий наркотик

Самый простой способ поднять человека из мертвых - приготовить реанимирующий наркотик. Именно его широко применяют на Гаити адепты Вуду, создавая зомби. Кто-то делает это с целью получения слуг, но настоящие мистики применяют порошок для постепенного овладения Тайным Знанием и достижения седьмого Ключа.

Процесс создания наркотика связан с магией, но, к несчастью, это Тайное Знание доступно не только адептам Вуду. Доктор Девидс приехал на Гаити с целью изучения местной культуры и сумел узнать тайну этого чудодейственного эликсира.

Он следил за ритуалами, подробно документируя каждый шаг. Смотрел, как из кожи ядовитых жаб, рыб и морских червей создается толченый порошок. Как три ночи его смешивают с соком цветов и корней, напевая странные слова. Перерисовывал знаки, которыми окружали себя адепты Вуду и запоминал, как правильно смешать порошок с прахом мертвеца, чтобы он обрел силу. Доктору повезло или ему благоволили темные силы – никто из адептов Вуду не заметил слежки. Возможно, они просто не верили, что посторонний человек без мистической инициации и помощи Лоа сумеет создать нечто подобное. Однако Девидс сумел. Он не стал посвященным седьмого Ключа, но повторяя ритуал, получил тот же самый порошок – может быть с ним была милость кого-то из Лоа. Доктор отправился на удаленный островок у побережья Аргентины, где с головой ушел в опыты по реанимации мертвых. Он не знал, что вернувшаяся человеческая душа чаще всего сходит с ума от пережитых адских мук и не подозревал об опасности того, что зомби сами научатся создавать порошок, наблюдая за ним.

Теперь остров и всех его жителей накрыла тишина. Нет больше радиосвязи, и лодки с рыбаками не отчаливают от берега в поисках пропитания. Те, кто нынче населяют остров, не беспокоятся о пище и иных заботах мира живых – у них впереди вечность.

Другой случай, когда знание попало не в те руки, связан с Массачусетским медицинским университетом. Доктор Герберт Уэст отыскал в библиотеке старинную книгу, написанную выдающимся арабским некромантом. В ней содержался секрет порошка – и доктор научился оживлять мертвецов в институтском морге. К сожалению, это вылилось в кровавую бойню. Уэст бежал вместе с книгой и перенес опыты в свой дом на окраине городка Аркхем, куда по ночам приносил выкраденные с кладбища трупы. Книга помогла ему выйти на новую стадию – оказывается, можно соединить отдельные части разных тел и оживить их порошком, создав зомбиподобную монструозность. Душа, вселившаяся в такое тело, принадлежит тому трупу, от которого досталась большая часть – однако необратимо безумна. Если среди зомби попадаются мыслящие особи, то у доктора Уэста выходят лишь

страшные чудовища. Многие из них жаждут плоти живых – не ради ненужного питания, а в силу своего характера. Впрочем, научившись некромантии по книге, Уэст пока справляется со своими подопечными, хотя страшно подумать, что будет, если они вырвутся из подвалов его дома.

За пределами Времени и Пространства

Последняя диаграмма заняла свое место в графике, и я с облегчением сохранила отчет. Затем нажала клавишу отправки и довольно откинулась в кресле. Где-то за много миль мои материалы сейчас начнут разбирать до каждой запятой, но лично я могла быть спокойна. Можно идти домой...

Внезапно комната изменилась. Странные цвета заплясали на стенах и полотке, будто от праздничной гирлянды. Углы помещения расплывались, их линии будто отделялись от поверхности, взмывая в воздух. Линии складывались в странный узор – многолучевую звезду, словно зависшую прямо передо мной.

Свет и тьма сменяли друг друга все быстрее и быстрее, и безумные цвета становились ярче. Бумаги взмыли со стола, закружившись хороводом над моей головой.

А затем все прошло, но комната уже не была прежней.

Компьютер и документы пропали – лишь гнилая мебель стояла в офисе. Стены потрескались, стекла не было, и заунывный ночной вой доносился из пустого оконного проема. Дверь покосилась – такое ощущение, что её не открывали много лет. Паутина и пыль густо усеивали все вокруг, создавая ощущение заброшенности.

- Нам нужно поговорить.

Голос шел из дальнего угла и я вскочила с треснувшего кресла, поворачиваясь к нему лицом. Там стояла укутанная в обветшалые обноски старуха, пристально глядя на меня знакомым взглядом.

Хорошо знакомым – я видела его каждый день утром в зеркале.

Лицо старухи напоминало мое – точнее такое, каким оно могло стать спустя много лет. И голос, пусть и надтреснутый, с годами поменялся мало.

- Я призвала тебя сюда, чтобы показать все, - произнесла женщина, вызывая у меня ощущение дурного сна. Она – или я, должна была быть сном, но это не походило на сон. Разве что - на галлюциногенный кошмар.

- Это будущее, твое и мое, - с грустью заметила старуха. – То, что случится, когда мы проиграем. Когда ад придет на Землю, не устоит никто... если ты не изменишь этого. Пойдем, мне многое нужно тебя рассказать.

Словно под гипнозом, я коснулась протянутой руки. Иссеченной шрамами и морщинами моей собственной руки.

Время и Пространство – часть нашей темницы. В истинном мире нет таких понятий, там есть лишь вечное бытие или анти-бытие. Линейное течение времени – иллюзия, созданная Демиургом, чтобы предугадывать наши действия. Для существ истинного мира то, что для нас еще не случилось, существует одновременно с тем, что уже было. Пока мы существуем в иллюзии пространственно-временного континуума, нам не победить и не освободиться. То, что нам кажется планами существ из иных миров, часто является их ответным действием

на то, что они увидели в нашем будущем. Пока мы слепо смотрим на иллюзию, в реальности видят истину.
Невозможно разрушить темницу, оставаясь внутри.

Время

Время совершенно. В нем нет прошлого, настоящего и будущего – его истинное состояние называется Вечностью. В истинном мире перемены происходят внутри субъективного сознания, а не в объективной реальности. Его обитатели не стареют, потому что если нет перемен, то нет и энтропии. Когда-то мы были богами и поэтому вечны – даже лишенные сил, люди никогда не исчезнут. Времени нет, а значит, нет и смерти.

Пробужденные видят реальность таковой, какая она есть. Это объясняет, почему они редко вмешиваются в наши события – для них нет разницы между прошлым, настоящим или будущим. Если они меняют что либо, они совершают событие, которое просто переписывает реальность на всей её вечной протяженности. Так было и с нами. Когда-то люди были богами, но их лишили сил. В истинном мире нельзя сказать, что это произошло тогда-то – потому что в переделанной Демиургом реальности нам не было места. С другой стороны, её существа знают, что когда-то люди правили вселенной, хотя и не могут этого вспомнить. Их субъективная память накладывается на объективное изменение мироздания.

Точно так же и с иллюзией. По земному времени мы оказались её пленниками примерно десять тысяч лет назад, но с этой точки время текло в обе стороны, создавая прошлое и будущее. Путешественники во времени попадают в прошлое, которого не было, или будущее, которое только могло бы быть. Даже если они меняют его, перемены затрагивают лишь одну вероятность из многих и тюремщики легко устраняют последствия.

В иллюзии можно переделывать историю, только если у тебя хватит сил справиться с её стражами (на это способны Пробужденные). Если Пробужденный переписывает событие, он исправляет его на всей протяженности времени. Убив человека, он делает так, что тот никогда не рождался (естественно, это не уничтожает душу, поскольку её невозможно уничтожить). Возможно, мы ошибаемся, и Пробужденные постоянно вмешиваются, но мы не видим их действий, потому что они просто перестраивают отдельные участки темницы?

Ощущение времени живет в нашем сознании, но оно субъективно за пределами Земли. В Метрополисе для двух человек, находящихся рядом, может субъективно пройти разное время, хотя они не на шаг ни отходили друг от друга. Наш рассудок ограничивает восприятие вечности, но обладатели высокого или низкого баланса смотрят на ситуацию несколько иначе. Для них время начинает терять свою власть даже без помощи магии.

Баланс	Эффект
-50 и ниже/+7 5 и выше	В моменты шока время изменяет свой ход, ускоряясь или замедляясь вдвое до конца ситуации. После её окончания время может застыть на час, позволяя персонажу действовать в замершем мире. Как вариант персонаж может перенестись в прошлое или будущее до максимума в три недели.

-100 и ниже/+100 и выше	Течение времени изменяется даже без шока, ускоряясь или замедляясь на любую величину или застывая на неопределенный отрывок по решению мастера. Иногда происходят переносы во времени максимум на три месяца в прошлое или будущее.
-150 и ниже/+150 и выше	Персонаж обретает возможность по собственному желанию ускорять или замедлять для себя время вдвое и перемещаться до максимума в три недели в прошлое или будущее. Иногда время переносит его до трех лет в прошлое или будущее или запирает в одном и том же интервале, заставляя переживать его заново и заново до какого-то шокового события.
-300 и ниже/+300 и выше	Может переместиться по своему желанию до максимума в тридцать лет в прошлое или будущее или остановить время на неделю по своему восприятию. Неконтролируемые эффекты происходят лишь в состоянии шока.
400 и ниже/+400 и выше	Может перемещаться на любые интервалы в любом направлении, останавливать время на неограниченный период или менять его скорость на любую по желанию.

Гончие Времени

Гончие Времени – существа, одновременно живущие на всей его протяженности, подобно Пробужденным. Их роль – охранять Время от попыток вмешательства и больше всего эти создания ненавидят путешественников по их владениям. Говорят, когда-то их создал Демиург, чтобы охранять один из элементов нашей темницы – некоторые даже утверждают, что именно Гончие контролируют все течение времени в иллюзии. Поскольку Гончие присутствуют в любой временной точке, они чувствуют изменения в его потоке, реагируя на повторяющуюся частоту перемещений. Большая часть заклинателей Времени и Пространства вынуждены использовать свои силы с умом – если единичные случаи не вызывают агрессию Гончих, то частые эксперименты со временем неизбежно приводят их к заклинателю. Когда-то кто-то совершает перемещение или изменение хода времени, он проходит противоположную проверку Эго. Если его эффект выше чем у Гончей, вмешательство в ход Времени прошло без последствий. В противном случае одна или несколько Гончих придут за наглецом. Их присутствие выдает жуткий холод и тени, следующие за жертвой. Тени никогда не обретают плотность – Гончие Времени всегда выглядят плоскими. Их тела сотканы из мрака и напоминают огромных продолговатых червей с восьмью лапами и длинными языками. Даже глядя в упор на Гончую Времени, трудно сказать, как же в точности она выглядит – их облик лежит за пределами нашего восприятия. Правда, все жертвы сходились в одном – у Гончих огромная пасть. Единственный способ сразиться с Гончей – выйти в истинную реальность, когда она встала на след. Тогда её тело обретет более плотную форму, которую можно ранить, хотя она все равно непостижимым образом останется двухмерной. Гончая не может оставить цель, если уж решила её достичь, так что, даже понимая, что в истинном мире она уязвима, все равно пойдет следом. При

столкновении в иллюзии она всегда убивает свою цель, рано или поздно просто автоматически пожирая её и стирая существование погибшего из Времени.

Се твари, зревшие начало времен и зреющие их конец. Вся скверна мира в их тощих телах воплощена, и алчущие языки ищут тех, кто осмелиться сравниться с богами. Я вступал с ними в бой, отступая из смертного мира в края бессмертные – лишь там Гончие Времени могут быть повергнуты.

Проворство 21

Сила 21

Телосложение 21

Внешность 0

Эго 21

Харизма 0

Восприятие 21

Образованность 0

Модификатор к проверке на ужас: -5

Чувства: видят всех нарушителей незыблемости Времени, как бы они не скрывались

Общение: отсутствует

Движение: 10 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +9

Бонус к урону +5

Здоровье:

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 135

Естественная броня: 2

Силы: полная власть над Временем

Атака:

Укус 15 (Ссадины 1-5, лег. раны 6-10, тяж. раны 11-15, см. раны 16+)

Продолжительность жизни: неограниченная. Будучи убиты, вновь воскресают, но не нападают на нарушителя вновь до следующего раза, когда он привлечет внимание Гончих Времени.

Пространство

Как и со временем, наше восприятие пространства ущербно. Мы видим лишь три измерения темницы, хотя в реальности пространство бесконечно, неограниченно-многомерно и зависит от нашей воли, а не от расстояний. В истинном мире наше передвижение основывается на том, куда мы хотим попасть и насколько сильно мы этого хотим.

Пробужденные воспринимают пространство как единую точку, мысленно присутствуя во всех местах и при желании мгновенно перемещаясь куда угодно. Но и те, чей баланс выходит за средние значения, перестают видеть мир таким простым, как обычные люди. Для них пространство постепенно теряет свою власть и перестает быть незыблемым.

Баланс	Эффект
-50 и ниже/+7	Когда персонаж находится в состоянии шока, он может переместиться на расстояние до двух километров. Мир

5 и выше	меняет свою перспективу – объекты кажутся дальше или ближе, пространство способно принять плоскую форму.
-100 и ниже/+100 и выше	Искажение восприятия может произойти в любой момент. В момент шока персонажа может переместиться на расстояние до десяти километров от его местонахождения. Возникает ощущение четырех измерений, персонаж в прямом смысле воспринимает, как вокруг него движется время.
-150 и ниже/+150 и выше	Персонаж может по желанию переместиться за один раз максимум на два километра. Во время шока персонаж может переноситься на расстояние до ста километров. Он начинает время от времени одновременно видеть все темницы (иллюзию, Лимб и Инферно), накладывая их восприятие друг на друга.
-300 и ниже/+300 и выше	Персонаж может по желанию перенестись за один раз на расстояние до пятидесяти километров и время от времени видит все уровни темницы и истинный мир (Лабиринт, Метрополис)
400 и ниже/+400 и выше	Персонаж может переноситься на любое расстояние. Он всегда воспринимает все миры одновременно.

Аспекты

Точно так же, как Гончие Времени охраняют временной поток темницы, Аспекты служат стражами пространства. Они существуют вне нашего восприятия, будучи одновременно двухмерными и многомерными. Ближайший образ настоящей формы, который мозг смертного может воспринять – пятна света и сгустки геометрических узоров. Когда Аспекты видят, что кто-то вышел за нормальное восприятие пространства, они вмешиваются, часто убивая жертву. Когда человек выходит за обычное восприятие пространства, он должен совершить проверку Эго против Эго Аспекта. При успехе на него не обратят внимания – при неудаче одно или несколько существ придут за ним. Взаимодействуя с человеком, Аспекты принимают форму, которую он может воспринять – гуманоидного большеголового существа, с вьющимися щупальцами вместо волос. Они постоянно меняют цвета и контуры тела, иногда кажутся плоскими, а иногда обретают жуткую многомерность.

Аспекты не сразу нападают на свою жертву. Показавшись один раз, они исчезают и ждут, когда человек уснет. Тогда Аспект материализуется, прижимаясь своими щупальцами к его голове. Жертва может совершить проверку Эго, чтобы проснуться и вступить в бой. При неудаче она будет спать до конца процедуры.

В течение пяти часов Аспект изменяет нервную систему своей жертвы. Каждый час жертва должна делать проверку Телосложения – неудача приведет к смерти. Если человек пережил эти пять часов, то его восприятие изменяется, а баланс возвращается к значению 0, вызывая соответствующие изменения психики и тела (если у персонажа были мутации). Для некоторых это может считаться благом, но не стоит забывать, что подобным образом Аспекты удерживают нас в плену иллюзии.

В отличие от Гончих Времени, Аспекты неуязвимы за пределами темниц, но и сами не нападают на обитающих там. Чтобы справиться с ними, нужно дождаться материализации и атаковать – на это способна не только жертва, но и окружающие её люди. Как только Аспект подобрался к спящему, самое время нанести ему удар первым. *Те, что приходят во сне или в видениях тяжких, Аспектами наречены. Се стражи мира, его величин, и отнимают они наш взор, когда он ясен, и благого безумия лишают. Знай, что входя в темницу, плотью они облачены, хоть и лишены её за гранью мира нашего. Потому лишь здесь должно сокрушить их, подстерегая, подобно тому, как ловчий стережет зверя дикого.*

Проворство 11

Сила 16

Телосложение 11

Внешность 0

Эго 16

Харизма 0

Восприятие 11

Образованность 0

Модификатор к проверке на ужас: +5

Чувства: видят всех нарушителей незыблемости Пространства, как бы они не скрывались

Общение: отсутствует

Движение: 5 м. (при материализации)

Действий: 2

Бонус к инициативе 0

Бонус к урону +2

Здоровье:

4 ссадины = 1 легкая

3 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 85

Силы: полная власть над Пространством

Атака:

Удар 10 (Урон как у людей)

Продолжительность жизни: неограниченная. Будучи убиты, вновь воскресают, но не нападают на нарушителя вновь до следующего раза, когда он привлечет внимание Аспектов.

Ачлис

Мироздание вечно, и все же и до него было иное бытие. Эти концепции немислимы в иллюзорном мире, где наличие одного часто означает отсутствие противоположного, но в Метрополисе все иначе. Когда-то Ачлис составляла все – чистая, незамутненная тьма, пустота первозданного мира. Но даже будучи отрицанием жизни, она не была мертвой. Напротив, иная, непонятная нам жизнь существовала уже тогда, будучи частью Ачлис.

Потом реальность изменилась. Отдельные участки тьмы стали чем-то иным – истинной реальностью. Ачлис хлынула сквозь эти твердые образования, словно полноводная река и русла её потоков позже стали Лабиринтом. Мироздание изменилось, расслоилось, изначальный мрак оказался отрезан от реальности. Но он никуда не исчез – Ачлис по-

прежнему здесь, за воротами Корней Мироздания, в окружении Детей Хаоса – своих порождений от плоти новорожденного истинного мира. Только Пробужденные могут относительно безопасно приближаться к берегам Ачлис, и то лишь ненадолго. Все иных она поглощает, делая частью себя – переводя в состояние, которое нам нельзя понять. Она словно темный океан, протянувшийся за последними воротами, океан, в котором тонет Время и Пространство. Говорят, туда ушел Демиург, чтобы больше не вернуться. Возможно, он хотел покорить Ачлис, переродиться в одного из Детей Хаоса. Возможно, знал, что в конечном итоге все равно все обратится во тьму. С Ачлис началась вселенная и даже будучи вечной, в Ачлис она и закончиться.

Описать Ачлис сложно. Это тьма, но не просто отсутствие света. Это пустота, но при этом наполненная. Это океан, но он состоит не из воды. В ней нет жизни, но и смерти нет. Даже мудрейшие из Пробужденных не понимают сущность вечного мрака. Разумен ли он или лишь пространство для неких существ? Некоторые говорят, что Ачлис – единственная сущность, которая достойна называться Создателем. Другие верят, что мир так уродлив и мрачен, потому что мы вышли из тьмы и ничего иного не достойны.

Ачлис хранит молчание. Она принимает всех, даже богов и Пробужденных, если они решают войти в её черные воды, но никого не выпускает обратно. Она – наша мать. Она – наша смерть. Она – наша вечность.

За пределами Безумия

Они натянули на меня смиренную рубашку и заставили глотать эти чертовы таблетки. Красные, розовые, оранжевые, синие – их цвета были последним, что я запомнил.

Я очнулся от шума в голове. Открыл глаза – обитые войлоком стены дрожали, расплываясь. С большим трудом – тело почти не слушалось, подполз к ближайшей стене и облокотился на неё. Яркие цвета плясали перед глазами, затуманивая зрение.

Вошла медсестра – и я увидел, как взгляд её внезапно наполнил ужас. Не знаю, как это получилось, но я разорвал все ремни и бросился вперед. Хороший прыжок, достойный пантеры или тигра – но мне было все равно. Я слышал её пульс, её ненавистный крик и единственное, что хотел, так это вырвать её мерзкий трепыхающийся язык.

А потом была кровь. Много крови. Я терзал, и рвал и рычал, не обращая внимания, что у меня нет больше рук. Их заменили длинные, переливающиеся во мраке зеленым щупальца. Четыре, или восемь – в глазах все еще двоилось, но уже меньше. Цвета шептали в моей голове, подсказывая, что надо сделать. Как заглушить этот проклятый шум и вернуть ясное зрение.

Словно огромный слизень, я выполз в коридор, оставляя за собой кровавый след. Этот шум... он становился сильнее, если рядом был кто-то другой. Но если заставить их заткнуться – как я только что сделал с санитаркой, шума не будет. Нужно только вырвать каждому язык.

Я вскинул в потолок морду и провыл трубный призыв к началу охоты. Безумие – то, что наступает, когда разум сбрасывает привычные оковы. Продержи ребенка всю жизнь в клетке – и он свихнется, впервые выйдя во двор. Так и с нами – слишком комфортной была наша жизнь в темнице, как у приготовленного к забою скота. Да, там повсюду боль, страх и отчаянье, но для большинства это куда лучше, чем то, что

лежит извне. Люди могут видеть истинный мир, но не хотят. Им проще цепляться за свою показную нормальность и считать, что все идет так, как надо, даже если мир катится в ад. Это их право.

Кто-то говорит, что одно безумие благое, а другое нет. На самом деле, безумие праведника, психоз фанатика не намного лучше, чем состояние кровожадного психопата. В конечном итоге и тот и другой бежит от привычного мира, и в глазах посторонних будет казаться опасным и чужим. Да, праведника реже упрячут в психушку, ведь он не станет размахивать топором на улице, но разве в конечном итоге он не относиться к остальным людям так же равнодушно? Праведник может сострадать, пытаться научить, но заканчивает обычно распятием, потому что люди не готовы слушать. Ни две тысячи лет назад, ни сейчас.

Тот, кто одержим своими пороками и страстями, кажется бездушной тварью, но на самом деле он чувствует мир куда острее, чем кто другой. Даже убивая, он переживает убийство наравне с жертвой. Праведник снисходителен, но при этом убежден в своей правоте. Праведник не несет комфорта – он приносит меч, за которым следует война. Фанатик способен ради высшего добра убить тысячи людей так же легко, как и грешник.

Двойственность царит во всем. Когда мы выходим за пределы, которые отделяют относительно нормальных от безумцев (баланс +75 и -50), мы становимся чужими для иллюзии. Те, чей баланс отрицательный, мутируют и со временем утрачивают свои достоинства, становясь воплощениями порока. Однако и холодно-прекрасные обладатели высокого баланса, воплощения каждой добродетели, не менее страшны. Для их взгляда мир убог и жалок, насквозь пронизан скверной.

Конечно, они жалеют этих слабых людей и готовы помочь, но их помощь полностью игнорирует волю тех, на кого праведник обратил свое внимание. Чем чище он, тем тяжелее видеть вокруг грязь. Сначала святой убеждает, затем заставляет и принуждает. Ангелы – воплощения света и при этом наши тюремщики. Многие из них искренне хотят помочь, верят, что нам лучше быть узниками в темнице, чем богами. Когда мы погружаемся в адские муки, они называют это очищением. Святой или грешник, безумец всегда остается безумцем.

Отличия восприятия

Безумцы видят мир по-иному, и мастеру следует отображать это с помощью галлюцинаций и видений. Помните, что эти видения – не всегда вымысел, часто они содержат отражение истинной реальности, которую персонаж видит все чаще и чаще с ростом или снижением баланса. Также не следует забывать, что шокированный рассудок может вызвать к жизни проявления ужаса, воплотив кошмары в явь. Таким образом, безумец никогда не будет в безопасности – ведь он не знает, что вокруг происходит на самом деле, а что ему только кажется. Конечно, находясь в группе с другими персонажами, более здравомыслящими, сумасшедший способен услышать от них объяснение – но что, если они лгут? Или просто не видят надвигающейся опасности? Наконец, проявления ужаса опасны и для остальной группы, так что, не будет ли опасным составлять сумасшедшему постоянную поддержку?

Психиатрические больницы во вселенной Культа – опасные места. Здесь слишком часто прорывается наружу реальность и многие врачи и

персонал вынуждены видеть вещи, которых не видит никто иной. Часто сотрудники психиатрической лечебницы не менее безумны, чем их подопечные. Иногда негативные эмоции заключенных людей создают врата в Инферно, и тогда больничные палаты становятся сущим адом. Часть персонала может служить стражам иллюзии, в реальности желая не помочь больным, а заставить их вновь ослепнуть. Для этого они идут на любые методы, даже запрещенные, вроде незаконных операций и сильнодействующих наркотиков. Это может вернуть баланс к нулевой отметке, но взамен снижает характеристика персонажа – иногда превращая его в настоящего инвалида (на усмотрение мастера подходящие характеристики могут понизиться на 1-5 единиц в зависимости от опасности метода). Наконец, если пациент слишком далеко зашел и продолжает ясно видеть истину, его заставляют умолкнуть навсегда.

Безумники

Безумниками называют существ, паразитирующих на искаженном восприятии и сумасшествии людей. Обычно они собираются в местах, где количество сумасшедших велико – речь, прежде всего, о психиатрических больницах. Никто точно не знает, откуда взялись эти существа. Кто-то верит, что Безумников создали Архонты, чтобы препятствовать Пробуждению, другие утверждают, что они естественным путем зародились в местах искажения иллюзии. Известно, что Безумники не встречаются за пределами нашего мира и это все, что о них известно. Кажется, они просто бродят с места на место, пожирая сознание своих жертв.

Безумник видит свое существование в доведении других до сумасшествия, но не ради Пробуждения. Он ломает волю человека, делая из него аутичного и бессильного, не более чем живой овощ. За каждый день паразитирования, Безумник отнимает у жертвы 1 Эго. Когда Эго опустится до 0, он переключается на новую цель.

У Безумников нет постоянной формы. Они похожи на бесплотные тени, проникающие через любую щель в психиатрическую больницу и прячущиеся в темноте в течение дня. Если присмотреться, то даже на фоне подвальной темноты Безумники кажутся еще чернее, но на это редко кто обращает внимания. Будучи лишь тенью, они могут позволить себе не привлекать внимания, ожидая ночи.

С заходом солнца ситуация меняется. Безумник проникает в палату и там принимает телесный облик, который извлекает из памяти жертвы. Он будет пытаться удерживать жертву от побега или зова на помощь, но кроме этого никогда не применит насилие. Даже став материальным, Безумник не видит в жестокости смысла – его оружие более действенно. Он погружает жертву, которой касается, в галлюциногенный кошмар, извлекая все страхи и подавленные воспоминания из её сознания и подсознания. Целую ночь жертва находится в ужасных видениях, переживая худшие вещи, которые только может вообразить. С рассветом она теряет 1 Эго и Безумник вновь становится тенью, прячась до следующей ночи.

Эта сила не требует бросков, от чего вдвойне опасна. Фактически, для жертвы единственный способ спастись – напасть на воплотившегося Безумника, избегая напрямую касаться его тела. Учитывая, что многие пациенты не могут воспользоваться ничем, похожим на оружие, не

стоит удивляться, почему Безумники охотятся именно в психиатрических лечебницах.

Во тьме ночной бродят тени, мрака самого чернее. Се Безумники, страха прародители, что плоть обретают из разума жертв своих. Дано их кошмарные сны вызывать, и видения безумные, что рассудка лишают. Черны их помыслы и ненасытен голод, ибо алчут они разума людского.

Проворство 21

Сила 21

Телосложение 0

Внешность в зависимости от облика

Эго 85

Харизма в зависимости от облика

Восприятие 11

Образованность 0

Модификатор к проверке на ужас: -10

Чувства: видят ауры и психический баланс

Общение: отсутствует, произносят лишь то, что пугает жертву

Движение: 10 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +9

Бонус к урону +5

Здоровье: не могут быть убиты и ранены. При интенсивном нападении бегут прочь, если жертва успешно защищается три ночи подряд, то больше не трогают её.

Выносливость: неограниченная

Силы: Телепатия, Телекинез 10 кг., 10 м/с. Меняют облик, принимая форму худшего кошмара. Внушают любые ужасающие вещи, которые для жертвы кажутся реальностью, при прямом телесном контакте.

Слабости: не могут атаковать людей с положительным балансом, только с нулевым или отрицательным.

Атака: не нападают на людей, лишь удерживают их от побега.

Продолжительность жизни: неограниченная. Невозможно убить, можно только отогнать.

Царства Безумия

В отличие от иных миров, эти Царства лежат рядом. В заброшенных трущобах, в городах-призраках, в подземных катакомбах находятся они, и безумие пропитывает подобные места. Туда собираются сумасшедшие, и реальность рвется по швам от их тяжести. Порождения ужаса возникают каждый день, но они не нападают на призвавших их и прочих жителей Царства, защищая обитателей вместе с границами от чужаков. Кажется, даже чудовища видят в тамошних жителях родню. Подобные места напоминают дурной сон – так сильно искажена там реальность. Заброшенный дом превращается в целый лабиринт комнат, одна аллея – в бесконечный лес, а озеро скрывает в себе подводное отражение прибрежного города. В любую секунду растения могут ожить, животные обратиться во что-то жуткое, а люди – погрузить встречного в свои личные кошмары. Иллюзии и проявления ужаса сплетаются здесь воедино, рождая участки реальности, которые нельзя описать здравомыслящим рассудком.

Те, кто обитают в этих Царствах, живут тесными коммунами. Верность своему сообществу абсолютна – изменник, раскрывший тайну Царства

чужакам, обречен на смерть. Один из безумцев, носящий имя Князя Безумия, правит всем Царством и власть над его реальностью практически безгранична. Именно Князя определяют общие законы своего замкнутого мирка, хотя сумасшествие всех остальных наполняет его деталями. Не стоит недооценивать Князя Безумия – в своих владениях он практически бог.

Поскольку многие случайно попавшие сюда люди гибнут ужасной смертью, о Царствах ходят жуткие слухи. Тех, кто живет там, считают едва ли не худшими представителями человечества и людоедами, хотя большая часть смертей на совести порождений ужаса, а не самих безумцев. Они просто не хотят, чтобы их трогали – в мире, который они сами создают, как свой личный рай. Страшный, хаотичный, но все же рай, в котором они почти вернули свою божественную власть.

Царств множество по всему миру – в маленькой деревушке возле Варшавы, в трущобах Франкфурта, в десятке опустевших городов США, в руинах индустриального города возле Манчестера. Мы опишем одно из самых больших известных Царств, Залы недалеко от Франкфурта.

Залы

Залами называют подземный авиастроительный комплекс, расположенный недалеко от Франкфурта. В конце сороковых годов группа безумцев собралась здесь, когда разрушенный комплекс был заброшен и производство перенесено. В те годы многие немцы переживали шок от проигранной войны и осознания ужасов Гитлеровской власти. Изначально безумцев было около десяти, но через пару лет их число увеличилось до трех сотен. Они расчистили бомбоубежище и подземные этажи заводы, и построили свой город, в котором реальность стала весьма относительным понятием.

Лидером сумасшедших стал молодой парень по имени Максимилиан – единственный, который мог подчинять своей воле проявления ужаса, терроризирующие обитателей Залов. Прежде он был сиротой, теперь же стал Князем Безумия. Население росло, прокладывая новые тоннели – некоторые из них связаны с Лабиринтом. К концу семидесятых оно достигло одной тысячи жителей, и почти каждый привносил элемент хаоса в Залы. Мир там напоминал пеструю мозаику, где безопасно чувствовали себя лишь обитатели Царства. Спустившись в залы, можно было оказаться на полях иллюзорных сражений прошедшей войны, в разрушенных городах Германии, наполненных чудовищами, в личных кошмарах местных жителей. Численности проявлений ужаса, которые возникали и исчезали каждый день, вполне хватило бы на небольшую армию.

Среди всего царящего безумия продолжалась жизнь. Сумасшедшие растили детей в выдолбленных секциях, которые называли домами, и те играли с ржавыми обломками недостроенных самолетов. Иллюзия служила им материей для всего, что они желали создать – пища и другие ресурсы возникали по воле Князя. Однако в мире хаоса ничто не оставалось таким, какое должно быть. Люди мутровали, а их воплощенные мечты всегда несли в себе частицу страхов и подсознательных желаний. По Залам с детьми играли куклы с кровоточащими лицами, мертвые близкие возвращались в обличье убитых нацистских солдат, а создаваемые вещи несли в себе признаки неизменные декаданса.

Чтобы придать порядок и удержать иллюзию от полного разрыва, Князь нанес повсюду мистические знаки, открывшиеся ему в видениях. Они удерживали Царство под его властью и защищали жителей от порождений ужаса и собственных худших кошмаров. Жители Залов научились выполнять ежедневные ритуалы, которые позволили им контролировать свою власть менять мир. Пусть и сумасшедшие, они не хотели умирать от рук демонов собственного подсознания.

Тоннели под Залами считаются весьма опасным местом даже в этом мире безумия. Мало того, что туда то и дело забредают существа из Лабиринта, так и сами жители Царства используют их как место ссылки. Фурии, крайне нестабильные психопаты, которые не могут или не желают удерживать свое безумие в допустимых рамках и меняют мир слишком хаотично, изгоняются в тоннели. Там Фурии возводят свои личные крошечные миры кошмаров, которые могут сойти за видения ада. Иллюзия там практически отсутствует, и чудовища бродят открыто. Эти проходы тянутся далеко, до самого Франкфурта, и постепенно распространяемое Фуриями сумасшествие начинает захлестывать городское метро.

Князь Безумия Максимилиан по-прежнему правит Залами. На верхнем этаже подземного города он возвел свой трон, созданный из старого самолета. Князь благодаря своей силе так же молод, как и в начале правления – его безумие сделало Максимилиана вечно юным. Его ближайшие советники, двадцать жен и около ста его детей служат ему первыми подданными. Они помогают в проведении ритуалов, удерживающих хаотичную реальность в относительных рамках. В Залы ведут тринадцать входов, но все они защищены магией. Если войти, не имея на руке или лбу печати Князя, проявления ужаса набросятся на чужака, разрывая его на части.

Кланы

В наши дни Залы населяют около шести тысяч жителей. Их психический баланс находится в пределах от -50 до -150. У некоторых детей баланс повыше, но с годами он неизбежно снижается от жизни в подобном месте. В тоннелях под Залами поселились изгнанные безумцы с балансом ниже -100, не способные контролировать свой внешний облик и поступки. Эти психопаты, называемые Фуриями, соседствуют с чудовищами Лабиринта и избегаются всеми жителями Залов.

Никто не считает проявлений ужаса – они возникают и исчезают ежедневно. Не имея возможности убивать живых и своих создателей, чаще всего эти порождения кошмарного безумия существуют считанные дни. Однако при такой численности безумцев их неизбежно встретит всякий, кто попытается названным проскользнуть в Залы. Не трогая носящих печать Князя, они что есть силы охотятся за любым чужаком – в конце концов, от этого зависит их выживание.

Примерно половина местных жителей претерпели чудовищные мутации, отражающие их баланс. Это может быть такая мелочь как чешуя, когти и клыки, или серьезное искажение – лишние конечности, глаза и рты по всему телу, нечеловеческие пропорции. Хуже всего выглядят Фурии – в них практически не осталось узнаваемых черт внешности.

Безумцы делятся на кланы по 20-50 человек. Все кланы подчиняются Перворожденному, как они зовут Максимилиана, и верность эта абсолютна. Однако между собой они часто конфликтуют за территории,

женщин и возможность заслужить право выбраться во Франкфурт для грабежей и поиска живой добычи. Такие трофеи часто служат доказательством статуса, а пленники используются для размножения, а после поедаются.

Каждый клан несет свои знаки, татуировки и ритуалы, понятные лишь составляющим его безумцам. Большинство связаны кровными клятвами и родственными узами. Умение управлять иллюзией считается основным при претензиях на главенствующую роль – только тот, кто достаточно хорошо научился подчинять себе хаотические изменения реальности, может считаться вождем одного из кланов.

Тропы Безумия

Лабиринт – не единственный выход за грань мира, доступный в Залах. Поскольку иллюзия там расколота, проходы в иные миры открыть проще простого. Безумцы знают ритуалы создания врат в любой уголок мироздания, и особенно – старшая жрица Залов Кэт. Она применяет захваченных пленников, окропляя их кровью магические узоры, позволяющие подкупить сущности извне и убедить их сотворить проход. Кэт может провести в Инферно, Лимб, Метрополис – и имеет могущественных покровителей с той стороны. Говорят, даже Нефариты благоволят ей – а точнее, тем душам, что она отправляет в ад. В моменты крайнего напряжения или паники любой из жителей Залов может выйти за пределы иллюзии, но ритуалы Кэт обеспечивают возможность возвращения. В отличие от привычной магии, тот, кто прошел в иные миры с помощью её врат, может просто пожелать и вернуться обратно без сотворения нового заклатья.

Максимилиан, Князь Безумия

Когда Максимилиан попал в Залы, он был лишь сиротой, ищущим новый дом. Его жизнь с безумцами изменила мальчика, мутации сделали тело уродливым – но Максимилиан, в отличие от многих других, научился управлять иллюзией. Он видел сны, приходящие каждую ночь – сны собственной божественной половины. В этих снах он изучал ритуалы, благодаря которым подчинил себе реальность в пределах Залов и стал их Князем.

Внешность правителя не самая приятная. Кожа опухла и покрыта нарывами, а многочисленные татуировки, которые Максимилиан носил как знак статуса, превратились в глубокие шрамы. Голова облысела и увеличилась в размерах, тело разжирело, а на затылке вырос еще один глаз. Зубы и ногти удлинились и заострились. Максимилиан носит мантию, сделанную из старых мусорных пакетов, считая её великолепным монаршим нарядом.

Даже в детстве будущим Князь был садистом. С возрастом эта тенденция усилилась, превратившись во всепожирающую страсть к чужой боли. Узники из числа чужаков, захваченные пленники из Франкфурта, и враги Залов ежедневно подвергаются пыткам до самой смерти перед тронем Князя. Когда жертва умирает, он слизывает её кровь, словно жуткий вампир.

Максимилиан страдает крайне обостренной манией величия и считает себя почти что богом. Его приказы часто бессмысленными и извращенными, но должны беспрекословно выполняться. Удерживая власть над Залами, он находит удовольствие, стравливая их обитателей и сплетая клубки интриг. Личная гвардия Князя – сорок отборных юношей, готовы убить любого, на кого укажет его уродливая рука.

Проворство 6
Сила 30
Телосложение 30
Внешность 3
Эго 35
Харизма 30
Восприятие 15
Образованность 5
Чувства: обычные
Общение: обычное
Движение: 3 м.
Действий: 2
Бонус к инициативе -2
Бонус к урону +4
Здоровье:
7 ссадин = 1 легкая
6 легких = 1 тяжелая
4 тяжелых = 1 смертельная
Выносливость: 180
Психический баланс: -150
Силы: Вечная молодость, Неуязвимость к огнестрельному оружию и огню, Телепатия, поработает любого с балансом от -30 до -75. Нужно пройти проверку Эго, чтобы сопротивляться желанию служить Князю.
Слабости: Кровожадность
Навыки: Кинжал 15, Кнуты и Цепи 15, Выживание 20, Дипломатия 20, Допрос 20, Контакты: безумцы 25, Риторика 15
Магия: Знание Безумия 30, все заклятья по 20.
Темное Искусство: 10

Безумцы

Обычные безумцы – люди с балансом от -50 до -75. Их тела частично изменены: уродства, кишащие червями раны, наросты и прочие признаки мутации придают безумцам жутковатый вид. Речь безумцев сбивчива, а жесты – резкие. Безумцы склонны к перепадам настроения, но на интуитивном уровне всегда чувствуют рамки, за которые нельзя заступать. Эти рамки относятся к власти Князя и законам Залов – правила обычного общества для безумцев не имеют равным счетом никакого значения. Они носят одежду из обрывков тряпок или ходят голые, не следят за своей чистотой и питаются тем, что Князь создает своей властью над Царством. Среди безумцев хватает извращенцев всех мастей, но они стараются сдерживаться по отношению к своим сородичам. С чужаками же никаких ограничений нет – если только их не потребовал себе Князь. Попасть в руки безумцев не намного безопаснее, чем в тронный зал Максимилиана. Правда, безумцы не столько хотят смерти чужаков, сколько возможности сделать их своими живыми игрушками. Многие целенаправленно сводят пленников с ума постоянными издевательствами, считая это своим долгом по просвещению чужаков, своеобразным миссионерством. Иногда подобные пленники со временем сами пополняют ряды обитателей Залов – если их баланс тоже опускается до должного уровня. Все безумцы носят татуировки кланов, к которым принадлежат, и символы близости к Князю. Эти знаки выставляются напоказ и служат основой социальной структуры Царства.

Проворство 11
Сила 11
Телосложение 11
Внешность 5
Эго 5
Харизма 5
Восприятие 11
Образованность 5
Чувства: обычные
Общение: обычное
Движение: 5 м.
Действий: 2
Бонус к инициативе 0
Бонус к урону +1
Здоровье:
4 ссадины = 1 легкая
3 легкие = 1 тяжелая
2 тяжелые = 1 смертельная
Выносливость: 85
Психический баланс: от -50 до -75
Силы: Каждый четвертый безумец владеет от 1 до 5 силами, которые выбирает мастер и соответствующим числом слабостей
Навыки: Лазанье 10, Скрытность 10, Уклонение 10, Кинжал 10, Метательное Оружие 10, Ударное Оружие 10, Безоружный Бой 10, Прятанье 10, Поиск 10, Выживание 10, Скрытность 10
Продолжительность жизни: обычная, если не владеют силой Вечная молодость.

Фурии

Фурии зашли так далеко в своем психозе, что уже не могут считаться людьми. Законы Царства не для них, находится рядом с Фуриями опасно даже прочим безумцам – и их обиталищем стали тоннели под Залами. Их баланс -100 и ниже, и внешность утратила сходство с человеческой. Максимилиана тоже можно было считать Фурией, но ему удалось взнуздать собственное безумие и сохранить достаточно рассудка, чтобы править Царством и контролировать свою внешность. Большая часть Фурий даже говорить не способны, настолько одичали, и избегают общества себе подобных. Это одиночки, чудовища, бродящие под землей среди прочих монстров. Обычно Фурии передвигаются на четырех конечностях или ползком. Их тела обзавелись клыками, когтями и щупальцами, помогающими им выживать и защищаться от порождений Лабиринта, с которым граничат тоннели. Они не владеют никакими ритуалами, сдерживающими реальность в относительной стабильности, как жители Залов. Более того, магия Князя удерживает их от того, чтобы подняться выше, однако нельзя сказать, что для Фурий у Максимилиана нет никакой работы. Он использует их как сторожевых псов, защищающих параноидального Князя от возможных проникновений через тоннели, и как орудие казни. Иногда, после долгих пыток, Князь выбрасывает в нижние тоннели одного из пленников и с помощью магии наблюдает, как Фурии охотятся на него.

Проворство 26

Сила 26
Телосложение 26
Внешность 1
Эго 5
Харизма 1
Восприятие 11
Образованность 1
Чувства: обычные и инфракрасное зрение
Общение: не способны общаться
Движение: 13 м.
Действий: 4
Бонус к инициативе +14
Бонус к урону +6
Здоровье:
7 ссадин = 1 легкая
6 легких = 1 тяжелая
4 тяжелые = 1 смертельная
Выносливость: 160
Естественная броня: 2
Психический баланс: от -100 до -150
Силы: Инфракрасное зрение, Неуязвимость к огню и огнестрельному оружию, Защитная шкура
Слабости: Каннибализм, Охотничий инстинкт, Нечеловеческая внешность, Неконтролируемое превращение
Атака: Укус 15 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-13, тяж. раны 14-22, см. раны 23+). Могут наносить за одно действие две атаки когтистыми лапами 15 (Ссадины 1-7, лег. раны 8-14, тяж. раны 15-25, см. раны 26+)
Продолжительность жизни: обычная
Темное Искусство: 5

Служители Каират

Служители Каират – культ из числа безумцев, отдельные ячейки которого разбросаны по всему миру. Они поклоняются существу из металла, костей и крови, что бродит под тоннелями всех крупных городов, пожирая все встречное. Члены культа считают Каират божеством и приносят жертвы ему (или ей, никто не знает точно) в пищу.

Однако в культе не подозревают, что Каират – не отдельное существо, а целая раса. Её представители избирают отдельные места как свои обиталища и посылают телепатические видения в наземный мир. Их улавливают безумцы, похищающие с улиц бездомных и оставляющие их под городом. Места, где Каират бывает часто, хорошо известны местным ячейкам, и каждый член культа понимает, как важно держать Каират сытой. Если не удастся найти ни одну подходящую жертву, жребий падает на одного из культистов, который должен спуститься в тоннели и быть пожранным божеством. Многие считают это великой честью.

Отдельная ячейка культа есть и в Залах. Там они подчиняются власти Князя и не трогают местных безумцев – однако часто устраивают набеги на окрестные пригородные поселки, похищая одиноких людей в жертву.

Каират

Каират – огромные хищники, обитающие в тоннелях и канализационных проходах. Пути Лабиринта служат им для путешествия по всей Земле, хотя обычно каждый из Каират выбирает свою территорию, где создает культ, используя посылаемые безумцам телепатические видения. По своей природе Каират – металлические монстры немыслимых форм, покрытые гниющей плотью и человеческими конечностями. Они не едят жертв, хотя культ об этом не подозревают. На самом деле Каират вживляют жертву в свою плоть, где они постепенно поглощаются живым металлом и оставляют их выпирающие разложившиеся останки как верхний слой «кожи». Жертва живет несколько дней, пока её поглощает Каират – испытывая дикую боль, быстро сводящую с ума. Поэтому Каират легко заметить – крики еще не полностью поглощенных жертв оглашают тоннели задолго до приближения существа.

У этих чудовищ обычно две нижние конечности и от двух до пяти верхних. Металлическая голова обтянута мертвой плотью, но у Каират нет глаз. Мертвые тела, человеческие, животные и даже других убитых чудовищ, свисают с тела, постепенно впитываясь и сливаясь с металлической основой. Каират ненавидят свет и никогда не выбираются на поверхность – к счастью для людей, там живущих.

Сии твари в темных пещерах под земным покровом таятся, ненавидимые и пугающие. Голод томит их, голод плоти, что пожирает их стальное тело. Голоса несчастных вопят во мраке, будто глашатаи безумия, ибо там, где Каират – обтает боль и смерть. Когда слышал я крики сии, пробираясь тропами Лабиринта, то вжимался в стену и замирал, прежде чем не затихали они – ибо не стоит живущему встречаться с тварью подобной.

Проворство 15

Сила 41

Телосложение 31

Внешность 0

Эго 3

Харизма 0

Восприятие 15

Образованность 0

Чувства: не имеет обычных органов чувств, но ощущает движение

Общение: не способны общаться, но инстинктивно навевают телепатические видения безумцам, с помощью которых внушают желание накормить их жертвами

Движение: 7 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +7

Здоровье:

8 ссадин = 1 легкая

7 легких = 1 тяжелая

5 тяжелых = 1 смертельная

Выносливость: 190

Естественная броня: 5

Атака: Укус 15 (Ссадины 1-5, лег. раны 6-12, тяж. раны 13-19, см. раны 20+).

Могут наносить за одно действие от двух до пяти атак (в зависимости от числа конечностей) когтистыми лапами 15 (Ссадины 1-6, лег. раны 7-10, тяж. раны 11-14, см. раны 15+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Темное Искусство: 5

За пределами Страсти

Я окунул палец в красную краску и провел линии вокруг глаз. Потом – вокруг рта, спускаясь по шее, после от плеч к запястьям. Линии должны были пересекать все тело, как прожилки кленового листа. Узор на полу был окончен – и когда я закончил разрисовывать свое обнаженное тело, линии словно сливались с теми, что украсили комнату.

Последние лучи заходящего солнца окрасили помещение в кровавый оттенок. Я зажмурился, произнося заклинание. Свет сменила тьма, полная запаха корицы и пота.

Я ждал, пока не услышал шаги. Открыл глаза и взглянул на то, что вошло в комнату. Оно походило на черную пантеру – огромная кошка, скользнувшая в комнату прямо сквозь стекло. Тем не менее, хищница больше не была призраком – когти заставляли старые доски пола скрипеть, словно от боли. Призыв прошел успешно, и она обрела плоть. В комнате темнело на глазах – мрак, источаемый шкурой пантеры, поглощал остатки света. Скоро я не видел ни зверя, не своего тела – но запах нарастал. Пантера бродила рядом, скрипел пол – и вот шершавый язык лизнул мне пятку. Потом поднялся по голени, все выше и выше. Я протянул руку, касаясь мускулистого тела, ощущая его жар. Теплая шерсть приятно покалывала кожу, когда огромная кошка взгромодилась на меня. Я ласкал её все сильнее и чувствовал, как её пылающий язык слизывает проступающий пот с моего тела. Доски скрипели, когда эти ласки переросли в страсть, а пантера сменила свой облик...

... Я открыл глаза – свет восходящей зари освещал комнату. Знаки размазались в ходе наших ночных игр, но сила была во мне. Сила, что я забрал у существа, которое могло принять множество форм – но сейчас лежало рядом в обличье обнаженного мужчины. Его глаза открылись, окатив меня холодным взглядом – взглядом, в котором читалось обещание ужасной смерти. Но я не боялся – владея страстью демона, я владел им самим. До тех пор, пока не придет большая страсть... и пока мне не покажется, что этого слуги недостаточно. Потому что эмоции невозможно насытит – всегда есть новые рубежи Страсти.

И я собирался за них шагнуть.

Сексуальность первична. Она была в нас во времена божественной власти – и была нашей сутью. Чистые и свободные, мы купались в страстях, которые теперь стали нашими оковами. Фрейд учил, что именно инстинкты управляют поведением, но он не знал, как именно достигнуть с ними единства. Если бы знал, то перестал быть узником иллюзии, потому что единство со Страстью – именно то, чего лишил нас Демиург.

Страсть – не любовь, это эгоистичное желание удовольствия и новизны чувств. Именно оно лежит в основе нашего поведения. Даже будучи богами, мы не пытались избавиться от страстей или покорить их. Нет, мы были с ними едины – рабы, наслаждающиеся рабством у самих себя,

повелители, выбирающие форму своего повеления. Сейчас люди лишены этой власти. Они знают либо рабство, утопая в удовольствиях, которых им всегда не хватает, или отвергают любую чувственность. Безумный бред... потому что нельзя стать совершенным, выбирая лишь одну чашу весов. Чтобы вновь обрести себя, необходимо стать самими весами, пропустить через себя все инстинкты и эмоции.

Пробужденные идут к этому через внутреннюю гармонию или безудержную страсть – но не через отрицание. Адепт Светлой Тропы не отказывается от чувств, он лишь обращает их на самого себе, соединяя с аспектами личности. Для него миролюбие едино с оргазмом, а сострадание дарит ощущение занятия сексом. Он отдается радостям плоти, понимая, зачем и для чего это делает, и совершает осознанное погружение в чувственность.

Темная Тропа так же мудра. Может показаться, что её адепт потерялся в эмоциональном хаосе, но на самом деле он впитывает их все. Каждое новое ощущение словно капли дождя, наполняющее озеро его внутреннего спокойствия. Как художник, собирающий палитру красок, этот Пробужденный рисует шедевр своей души из всех оттенков чувственности. Светлый или темный, каждый идет к божественной силе Страсти.

Когда мы были богами, в сексе не было запретов. Ничто не могло по-настоящему нам навредить, а значит, не существовало извращений. Мы были безудержны в своих желаниях, не стыдились их и изучали каждое с невинным любопытством. Сейчас все изменилось. Теперь мы рабы, приученные к мысли – подчиняйся или повелевай. Равновесие утеряно, но его надо достичь, если мы хотим вернуть свободу.

Мы знаем, что Смерть – это ложь. Понимаем, что Безумие ведет к свободе. Осознаем, что Сон – отражение нашей божественной силы. Но Страсть – это больше, чем часть нашей души. Это врата богов, через которые нужно пройти, чтобы вернуть былую власть. В ритме оргазма спрятан ключ к нашему бессмертию.

Привлекательность

Внешность и Харизма отвечают за привлекательность персонажа, но мастеру не стоит опираться на одни лишь характеристики. Если игрок не пытается передать, как он взаимодействует с другими персонажами или производит на них впечатление, а прячется за бросками, мастер может дать ему любой подходящий штраф к проверке. В свою очередь, качественный отыгрыш социальных взаимодействий всегда должен награждаться бонусом. Механика не должна подменять ролевую игру и невозможно пользоваться всеми благами привлекательности, не отражая её в игре.

Страсть

Страсть невозможно отразить одной лишь механикой. Если кто-то испытывает к другому человеку сильные эмоции, это вызывает временное проявление его божественных сил. Невозможно четко расписать, когда и при каких обстоятельствах эти силы проявятся, но мастер может принять простое правило. Если персонаж стремится к объекту страсти, то он может получить автоматический успех на действие, приближающее его к цели. Это может быть попыткой отыскать в городе давнюю любовь, которую он потерял, спасение любимой из плена или даже открытие прохода в Инферно, чтобы воссоединиться с утраченной любимой.

Подобные действия должны быть редки – даже во имя страсти невозможно совершать чудо за чудом. Более того, если игрок начинает относиться к этой силе, как к рутине, он не сможет её использовать. Страсть поможет любовнику избежать встречи с ревнивым мужем в первый раз – но она не будет выручать его при дальнейших свиданиях. Мастер сам решает, достаточно ли сильна эмоция, чтобы творить чудеса – и оценивает эту силу по отыгрышу чувств персонажа. Помните, что страсть – это не просто потребность переспать. Прежде всего, это желание – почти неконтролируемое стремление быть с кем-то, насладиться максимальной близостью и глубиной отношений, дополненное сексом. Страсть не имеет ничего общего с обычной похотью или легкой романтикой. В первом случае речь о физиологическом удовлетворении без искреннего эмоционального наполнения – как при посещении проститутки. Романтика же не заставляет бросаться в эмоции с головой, и слишком слаба, чтобы пробуждать божественность. Обычная семейная любовь между супругами может быть красивой, но она не является страстной.

Извращение

Секс – ключ к тому состоянию, в каком мы когда-то пребывали. Поэтому он и пугающий для многих культур – слуги Демиурга потратили немало времени, навязывая нам различные табу. Когда мы нарушаем табу, что-то внутри нас освобождается, бунтуя против тирании иллюзии. Это вызывает шок, как при испуге или столкновении с истинной реальностью. Невинные игры с запретными вещами или фантазии не имеют такой силы – нужно полное погружение, умение переступить через нормы, которым персонаж привык следовать. Если для кого действие не является извращением, то он не будет испытывать никакого эффекта от его совершения – чтобы сбросить цепи, нужно сначала осознать, что мы их носим.

Когда персонаж первый раз погружается в то, что он считает извращением, его охватывает чувство отвращения и удовольствия. Балансируя между ними, он осознает гармонию космоса – вселенная существует между полярными силами, между запретом и свободой, и в их единении он видит собственную божественность. Это дает ему власть мгновенно сотворить любое заклятье – неважно, знает или нет его персонаж. Не нужны ни ритуалы, ни символы, ни ингредиенты – одно лишь подсознательное желание. Совершая извращение, он просит о чуде, и чудо происходит. Потом новизна стирается и лишь первый раз дает возможность применить эту силу.

Что много важнее, это может изменить баланс. Совершая извращение, персонаж делает проверку Эго со штрафом, который отражает его шок от действия. Она опирается на культурное и религиозное воспитание. Выходцу из семьи христианских фундаменталистов даже поцелуй с однополым партнером может показаться ужасным, а для регулярных посетителей садомазохистского клуба мало что выглядит запретным. Если бросок неудачен, баланс персонажа понижается на -5. Многие мистики и заклинатели страстей знают об этой силе и используют её в качестве приближения Пробуждения. Проблема в том, что сложно каждый раз находить новое извращение, которое вызовет должные чувства – все они приедаются со временем. Помните, что нужно переступить через себя, а терпимость к разврату со временем становится естественным состоянием таких людей. Даже Маркиз де

Сад не сумел достигнуть Пробуждения, хотя и опустил свой баланс до весьма значительной величины. Что еще сложнее, большая часть мистиков и заклинателей обладают высоким Эго, чтобы подчинять себе магию и смотреть в глаза своим страхам. Но здесь воля является помехой – напротив, шанс намного выше у тех, кто не умеет контролировать свои эмоции. Тем не менее, редко какой сексомант не пробует и не опускает свой баланс до -50 и ниже этим способом. Знатоки Тантры не ободряют подобную практику, предпочитая гармонизацию внутренних энергий – но для последователей экстаза истинный путь к свободе всегда тернист и экстремален.

Вселенская Церковь Любви и Достижения

Этот культ был основан в 1978 году гаитянским магом Папой Бикампусом. В юности он увлекся заклинательством страстей, пройдя обучение в Карелии у местных мистиков и адептов Тантры. Со временем Бикампус понял, что магия сама по себе не сделает его богом – нужно погрузиться в неистовую чувственность, не знающую никаких рубежей. Это понравилось молодому заклинателю – при его низком балансе и тяге к вседозволенности. Однако он не просто хотел постигнуть высшие тайны, а и мечтал стать гуру для других. В юности Бикампусу удалось ощутить привкус божественной силы, когда он впервые проходил изучение сексуальных практик под наставничеством своего учителя. Все его попытки вовлечь других людей в свои ритуалы имели в основе скрытое желание вновь пережить те ощущения – однако ничего не вышло. Бикампус не понял, что стал обычным сексомантом, заклинателем, погрязшим в любви к извращениям.

Созданная мистиком Вселенская Церковь Любви и Достижения стала ему источником постельным утех и неплохого дохода. Пожертвования позволили наслаждаться богатством, а последователи выполняли любые непристойные фантазии своего обожаемого лидера. Культ достиг небывалой силы, кое-где даже потеснив традиционные религии. На сегодня общая численность сектантов – около сорока тысяч жителей США и Европы.

Основа учения – искаженный индуизм. Культ призывает к любви и гармонии между людьми, чем легко завоевывает умы. Свободный секс – проявление чистой любви, и он всячески одобряется. Кроме того, многие последователи Церкви овладели в разной степени Знанием Страсти и стали неплохими заклинателями. Возглавляют культ семь Глав, из которых Папа Бикампус – старший. Ниже их – лидеры отдельных ячеек, в которых состоят от двадцати до тридцати сектантов. Большая часть последователей – молодежь. Их привлекает вседозволенность и свобода сексуальной жизни, однако со временем они становятся зависимыми от более опытных членов культа.

Сан Андре

Папа Бикампус живет на острове Сан Андре, к югу от Гаити. Последние десять лет здесь же располагается штаб-квартира Церкви. Весь остров принадлежит магу, и лишь небольшая деревушка осталась от его изначальных жителей. Остальных выселили, а дома снесли, и боящиеся мистической славы Бикампуса островитяне не посмели протестовать. Со временем все они покинули остров, отправившись в поисках нового дома и унося с собой ненависть к Церкви.

Примерно два года назад Папа Бикампус усилил охрану острова и запретил всем чужакам высаживаться на берег. С этого времени он не покидает свои владения. Частично тому виной паранойя, а частично страх, что его былой наставник из Карелии отыщет его. Бикампус понимает, что вряд ли заслужит одобрения всем тем, чем он занимается на острове.

Учение Церкви гласит, что Сан Андре – земной рай, остров наслаждений. Только самые преданные верующие могут быть допущены сюда, в обитель немыслимых удовольствий и бесконечного секса. На самом же деле остров нужен Бикампусу, чтобы с его помощью вновь ощутить себя богом. Он забирает туда верующих – самых юных и невинных. Там последние подвергаются сексуальному насилию и всевозможным извращениям, а сам маг телепатически впитывает все испытанные ими эмоции. Его помощники из числа пресыщенных сектантов охотно подсказывают своему главе все новые и новые вещи, которые можно вытворять с жертвами. Папа Бикампус погружается во все, что совершают во имя его культисты, и надеется, что вскоре подобное даст не просто возможность ощутить немыслимые удовольствия, но и сделает его богом.

Секта занимается похищением детей по всему миру, но маг боится полагаться лишь на этот способ. Он приказал отслеживать всех невинных подростков, попадающих в лапы культа и убеждать их по своей воле отправиться на остров. Такую молодежь всеми силами держат вдали от ежедневной сексуальной раскрепощенности секты – Папе нужна их девственность и неопытность, дающая необходимый приток эмоций. Попадая на лазурные берега Сан Андре, они даже не догадываются, что впереди их ждут бесконечные изнасилования и унижения.

Папа Бикампус

Папа Бикампус – рослый чернокожий мужчина крепкого сложения примерно сорока лет. Его карие глаза и располагающее открытое лицо внушают доверие, а манеры вызывают безупречное уважение.

Несмотря на свою роль доброго отца для всех нуждающихся, Бикампус хочет одного – вернуть свою божественную силу. В душе ему абсолютно никого не жаль – ради получения бессмертия Папа способен сделать с людьми что угодно, хотя он предпочитает, что они сами делали с собой и другими подобные вещи. Разумеется, в его славу – разве богам не положено поклонение?

Проворство 15

Сила 15

Телосложение 16

Внешность 18

Эго 25

Харизма 30

Восприятие 10

Образованность 16

Движение: 7 м.

Действий: 2

Бонус к инициативе +3

Бонус к урону +3

Здоровье:

5 ссадин = 1 легкая

4 легкие = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 110

Психический баланс: -65

Навыки: Ручное Оружие 15, Кинжал 15, Кнуты и Цепи 15, Безоружный Бой 15, Плавание 15, Дайвинг 15, Астрология 20, Тайное знание: Астрология 20, Яды и Наркотики 20, Гипноз 20, Допрос 20, Поиск Информации 20, Экстаз 20, Оккультизм 20, Путешествие 20, Этикет 20, Соблазнение 20, Контакты: порноиндустрия 20, Риторика 25, Вождение 10

Магия: Знание Страсти 40 (все заклятья по 20). Знает особое заклятье 15, позволяющее испытывать все, что и занимающиеся сексом пары, предварительно отмеченные коротким ритуалом.

Красный Петух

Красный Петух – всемирная подпольная сеть порноиндустрии и проституции. Она включает в себе как продажу видеоматериалов, так и секс-туризм и услуги на любой вкус. Большая часть порнографии, изготавливаемой в мире, делается именно членами Красного Петуха. Вселенская Церковь Любви и Достижения и Папа Бикампус входят в их ряды, как и множество членов различных сексуальных культов. Часто они готовят на продажу фото своих оргий или видеозаписи с них. Красный Петух обладает огромным влиянием. В конце концов, секс всегда был прибыльным делом и за него хорошо платили. Используя криминальные структуры для прикрытия и решения возникающих проблем с законом, Красный Петух имеет филиал практически в любом городе.

Возглавляет эту сеть совет богатейших владельцев порнографической продукции и проституции. Почти все они – сильные заклинатели страстей, ищущие новые удовольствия, знания и бессмертие.

Воплощение Ангела Смерти Гамалиэль, Натан Комрат, состоит в этом совете. Он – владелец крупнейшей подпольной корпорации «Счастливый Отдых», которая под маской мировой туристической кампании занимается похищением людей в сексуальное рабство и организацией секс-туров.

Кроме того, Красный Петух известен по всему миру своими знаменитыми подпольными клубами. Там собираются люди, которые знают, что любые их потребности будут обслужены за соответствующую цену. Сатанисты и преступники привлекаются на роль вышибал или охраны подобных мест, а безопасность от властей и полиции обеспечивается компроматом, взятками и вовлечением представителей закона в подобный разврат.

Чувственные

Чувственные обитают в Метрополисе, но бродят и по Земле, как и прочие Эфирные – существа, связанные со Страстью. Когда-то Чувственные были нашими живыми игрушками для секса – божественное человечество создало их в дни своей славы. С момента нашего пленения они больше не испытывают почтения, сделав людей жертвами своей охоты.

Чувственных привлекают сильные и подавленные сексуальные желания. Они делают испытывающих их людей своими партнерами, а затем медленно сводят с ума, заставляя погружаться все в новую и новую пучину похоти и извращений. Для Чувственных это своеобразная

расплата за прежнее рабство – когда-то люди вытворяли с ними все, что хотели, а теперь эти создания наслаждаются игрой в кошки-мышки. Чувственные принимают любой телесный облик, который захотят – обычно соответствующий тайным желаниям своей жертвы. У них нет собственной формы – Чувственные всегда носят чью-то внешность, меняя облик при необходимости. Они завоевывают доверие жертвы, толкают её на все больший и больший разврат, делают зависимой от секса с собой – а потом начинают демонстрировать свою сверхъестественную природу. Ради запугивания Чувственные принимают облик чудовищ, рожденных кошмарными желаниями безумных извращенцев, но жертва уже не может обходиться без их присутствия. Они разрушают её жизнь, уничтожают близких и прежние увлечения, до тех пор, пока человек не сходит с ума или не кончает с собой. Тогда Чувственные отправляются на поиски нового партнера. Проворство 26

Сила 21

Телосложение 21

Внешность 16

Эго 16

Харизма 21

Восприятие 11

Образованность 5

Модификатор к проверке на ужас: +/-0

Чувства: человеческие, вдобавок ощущают сексуальные желания партнера, особенно подавленные

Общение: обычное, телепатически знают сексуальные желания партнера

Движение: 13 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +14

Бонус к урону +6

Здоровье:

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 135

Силы: Узы страсти. Жертва должна пройти противоположную проверку Эго после каждого секса с Чувственным – при неудаче она будет испытывать рабскую привязанность и не сможет оставить его, даже понимая, что это чудовище. Этот эффект сохраняется до самой смерти либо жертвы, либо Чувственного.

Превращение. Могут принимать любой облик, поначалу тот, который вызывает наибольшее влечение жертвы, а после подчинения партнера – тот, что будет вселять наибольший страх.

Навыки: различные, Соблазнение не меньше 20.

Продолжительность жизни: неограниченная

Сладострастники

Сладострастники – вид бестелесных Эфирных, вселяющихся в человеческие тела. Их томит голод по утехам плоти и зависть к прочим порождениям Страсти, которые могут удовлетворять свои потребности свободно. Сладострастники завладевают человеком и погружаются в секс во всех его проявлениях – они стараются пережить как можно

больше различных ощущений, абсолютно не думая о последствиях для своего носителя.

Сладострастники, в отличие от прочих созданий, создающих одержимых, не подавляют разум жертвы. Носитель может делать все что угодно большую часть времени, но в момент, когда возникает возможность для секса, Сладострастник перехватывает управление телом. Жертва осознает все происходящее, но уже не способна помешать духу, если не пройдет противоположную проверку Эго. При успехе жертва удерживает Сладострастника от занятий сексом, при неудаче он выполнит задуманное. Следует отметить, что эти духи абсолютно не переживают о том, с какими проблемами придется столкнуться носителю и способны, к примеру, решить изнасиловать симпатичного прохожего прямо на улице, если у них возникнет такое желание. Их понятие удовольствия выходит за рамки человеческого – чем безумнее и извращеннее секс, тем больше он привлекает Сладострастника.

Само присутствие Сладострастника в теле вызывает у жертвы ощущение сумасшествия или нимфомании. Дух не выдает себя чужими мыслями и голосами в голове, так что носитель недоумевает, почему его так сильно тянет к сексу. Учитывая, что Сладострастник не связан с каким-то местом или предметом, как призрак, его вселение поначалу остается незамеченным.

Все характеристики, кроме Эго и Харизмы, как у носителя.

Эго 25

Харизма 15

Модификатор к проверке на ужас: +/-0

Чувства: ощущает присутствие подходящей жертвы для вселения – обычно это человек, имеющий нереализованные сексуальные желания.

Здоровье: не может быть ранен, только изгнан. Если тело гибнет, отправляется на поиски нового.

Силы: Одержимость. Пройдя противоположную проверку Эго, вселяется в выбранную жертву и остается там, сколько пожелает или пока его не изгонят.

Продолжительность жизни: у духа неограниченная, тело остается смертным.

Вызревающие

Вызревающие – раса существ из истинного мира, существующих в симбиозе с человечеством. Они не могут размножаться от представителей своего вида (в частности, вообще не имеют женских особей) и вынуждены использовать человеческих суррогатных матерей для вызревания своего эмбриона. Этот вид существ может передвигаться на двух или четырех конечностях, обладает серой кожей, отсутствием волос и острыми клыками и когтями. Эти когти и зубы не костяные, а по своей структуре близки к металлу, который вырастает из тела Вызревающего. Глаза у данного вида маленькие, заполненные сплошной чернотой.

Все без исключения Вызревающие – мужского пола. Это хищные и плотоядные существа, обитающие в Метрополисе, возникшие сразу после нашего заточения. Они не имеют своей культуры и по уровню развития напоминают первобытное племя. Некоторые оккультисты относят их в большей степени к обычным чудовищам, а не к разумным созданиям, хотя это и не верно.

Вызревающие приходят в иллюзию в поисках матери для своего ребенка и насильно оплодотворяют выбранную женщину. Рассказам женщины обычно никто не верит, ведь Вызревающий, поместивший в неё свой эмбрион, уходит обратно в Метрополис – ему не приходится долго ждать из-за отсутствия там времени. На Земле же через шесть месяцев начинаются роды.

Новорожденный внешне похож на обычного ребенка, но через три месяца проявляет свою нечеловеческую внешность. Именно тогда появляется его отец и забирает малыша, который достигает взросления вскоре после попадания в истинный мир. Если ребенок останется в иллюзии, он станет взрослым через год, но большинство подобных Вызревающих сами интуитивно находят врата в Метрополис и покидают Землю. Их исчезновения и внешность рождает немало бредовых историй о пришельцах, зачинающих от землян.

Вызревающие всегда оставляют матери, которая не попыталась сделать аборт после изъятия своего ребенка, подарок. Это может быть странный кристалл, или металлический коготь со своей руки – мистическая сила этих предметов дает бонус на применение заклятий Страсти. Иногда ребенок находит мать и забирает её в Метрополис, желая одарить отсутствием естественной смерти, присущей обитателям истинного мира. Тех же, кто избавился от плода до родов, ждет месть разгневанного отца.

Проворство 25

Сила 31

Телосложение 15

Внешность 5

Эго 15

Харизма 5

Восприятие 25

Образованность 5

Модификатор к проверке на ужас: +5

Чувства: инфракрасное зрение, обостренное обоняние

Общение: используют язык жестов, хотя понимают любые обращенные к ним слова.

Движение: 12 м.

Действий: 4

Бонус к инициативе +13

Бонус к урону +7

Здоровье:

6 ссадин = 1 легкая

5 легких = 1 тяжелая

3 тяжелые = 1 смертельная

Выносливость: 155

Естественная броня: 2

Атака: Укус 20 (Ссадины 1-5, лег. раны 6-11, тяж. раны 12-19, см. раны 20+)

Продолжительность жизни: неограниченная

Пробуждение

Была ранняя весна. На вершине небоскреба, прямо за окном парили скворцы, о чем-то тревожно чирикают. Я не помню, сколько лет они не поднимались вверх, до моих апартаментов, считавшихся элитными. Наверное, лет тридцать – половину всей моей жизни.

В это утро мне не спалось. Кости ныли, как всегда по весне, но в этот раз к ним прибавилась странная тревога. Последнее время мне снились страшные сны – полные кошмарных теней и жутких грез.

Восходящее солнце выползало из-за горизонта – и в этот момент все и началось. Тень скрыла светило, и небо стремительно утонуло в серой тени. Я распахнул окно, и морозный ветер ворвался в спальню, вырвав облачко пара из моего рта.

А затем свет вернулся, но я почувствовал, как рядом появилось что-то. Каким-то образом я знал, что оно и именно оно породило ту тень, что только что скрыла солнце. Это существо оставалось невидимым, но его холодное присутствие заставило цветы на окне мгновенно увянуть. Именно его возвещали мои кошмары – и гулкие шаги, от которых, казалось, стонало само здание, раздались на крыше, прямо над моей головой.

Холод наполнял тело, но вместе с ним пришло и нечто иное. Мысли, чужие мысли, полные ярости и боли, позывы к вещам, от которых меня едва не стошнило. Чем бы ни было то, что шагало по крыше, оно могло свести с ума одним своим присутствием. Чудовище, оно пробуждало во мне самые худшие стороны человеческой природы. Тени в спальне становились гуще, будто неведомое существо просачивалось вовнутрь. И я побежал. В пижаме, с хрустящими от боли старыми костями. Но выбежал прочь, стараясь увеличить расстояние между той тьмой, что заполнила крышу небоскреба и совей душой. Потому что знал – ему не нужна моя угасающая жизнь. Только душа...

Тогда я сбежал, но сейчас, доживая свои последние годы, думаю, что зря это сделал. Оно, возможно, несло мне спасение – чудовищное, недоступное человеку, но спасение, а я отверг его дар. И теперь обречен закончить, как и все иные, чья смерть уравнивает их жизненный недостаток и совершенные ошибки. Я обречен уйти, как и все смертные – и так и не узнать, чему же могло научить меня сотканное из злобы существо.

То, что мы зовем Пробуждением – это свобода. Свобода от всех оков, возвращение нашей божественной силы. Все религии рождены из этого желания, созданные из учений тех, кто познал счастье Пробуждения. Но истина забывалась, вера превращалась лишь в новые цепи и сейчас ни одна священная книга не скажет, где скрыта свобода. Когда христиане учат о рае или буддисты – о Нирване, они не описывают свободу. Это лишь символический шифр последней ступеней перед Пробуждением. Не уход в себя и не отказ от себя, не принижение и не единство с чем-то большим. Просто превращение в бога, в мечтах которого рождается, живет и умирает целая вселенная. Пробужденный обладает силой, о которой нам трудно даже мечтать. Он видит мир так, как нам его теперь не увидеть и не описать – языки иллюзии слишком несовершенны для этого. Но лишь единицы поднимались так высоко, большинство так и не покидают темницы. Дорога к Пробуждению терниста и почти бесконечна, поэтому число Пробужденных невелико.

Два пути ведут к свободе и силе. Светлая Тропа учит, что дух должен преобладать над плотью, а разум править чувствами. Развивая в себе одухотворенную половину и достигая баланса +500, человек Пробуждается. Темная Тропа учит обратному – в чувственном хаосе и позывах плоти лежит наше спасение. Погружаясь в эмоции и экстаз,

пестуя свои инстинкты, достигая баланса -500, мы обретаем Пробуждение. Каждый решает, какой Тропой идти – но немногие доходят.

Не просто поднять баланс выше +100 или опустить ниже -100. Такой персонаж – безумец в глазах людей и играть им крайне тяжело. В целом Пробужденные не предназначены для игроков, это персонажи мастера. Они могут вмешаться и помочь или использовать героев игры для своих целей, но никогда не станут настолько понятными, чтобы их можно было полноценно отыграть. Конечно, опытные игроки могут взять на себя подобную роль, но это крайне не рекомендуется. Пробуждение должно оставаться тайной, мимолетной надеждой, быть далеким финалом, свечой в конце темного пути. Для игрока достаточно пути к его достижению – но, Пробудившись, он выходит из-под власти всего, что ранее имело для него значение. «Культ» повествует о пути к цели, а не о самой цели – потому что, выходя на ступень Пробуждения, это будет уже совсем другая игра.

Изменяя психический баланс

Единственный способ достичь Пробуждения – изменить свой психический баланс до нужного значения в +500 или -500. Этого можно достичь множеством способов. Есть навыки, вроде Медитации, Аскетизма, Тантры и Экстаза, которые напрямую работают с балансом. Множество видов магии может изменить его, неважно, постоянно или временно.

Можно тратить опыт на повышение или понижение баланса напрямую. Если он отрицательный, то за 1 опыта вы можете снизить его на 1 или за 2 опыта повысить на 1. Если баланс положительный, то все наоборот – за 1 вы можете повысить его на 1 или за 2 опыта снизить на 1.

Однако крайне тяжело менять баланс за пределы в -100 или +100. Стоимость опыта возрастает в 2 раза за каждые имеющиеся 100 единиц баланса. Т.е. менять баланс от +/-101 до +/-200 будет стоить уже 2 или 4 очка, в зависимости от понижения или повышения, от +/-201 до +/-300 4 или 8 и т.д.

У других методов свои недостатки. Навыки вроде Аскетизма, как указывалось в их описании, имеют определенные требования к эффекту, причем чем выше или ниже баланс – тем больший эффект необходим для успешного изменения. Магия сложна в исполнении и опасна, не говоря уже о том, что может привлечь внимание стражей иллюзии.

В момент смерти баланс возвращается к значению в 0, но если заклинатель каким-то образом перенесет свою душу в новое тело, он сохранит прежний баланс. Опытные некроманты и некоторые заклинатели востока способны на подобное, что и стало основой для многочисленных историй о памяти прошлых жизней.

Когда баланс меняется, недостатки и достоинства исчезают. За каждую единицу ниже -100 вы вычитаете 1 из стоимости всех достоинств. Когда стоимость полностью исчерпана, вы утрачиваете это достоинство (например, при -115 вы утрачиваете все достоинства, чья цена 15 или ниже). За каждую единицу выше +100 вы вычитаете 1 из цены всех недостатков. Когда цена полностью исчерпана, вы утрачиваете этот недостаток (например, при +115 вы утрачиваете все недостатки, чья стоимость 15 или ниже). Это не возвращает вам потраченный опыт и не дает новый, как и не меняет сам баланс, зависящий от соотношения

достоинств и недостатков. Однако если мастер дает вам достоинство или недостаток в ходе событий, его стоимость изменяет баланс.

Тень

Наша сущность двойственна. Мы узники и боги, существа духа и адепты плоти. Темница создана, чтобы удержать наше равновесие в цепях – поэтому для освобождения его необходимо разрушить, а затем вновь собрать. Однако часть нас самих противостоит этому желанию. Наш страх порождает Тень – темную или светлую половину, противника на пути к Пробуждению, душу-близнеца. Когда баланс достигает +/-100, тень обретает форму и действует отдельно от человека. Она всегда противоположна Тропе, по которой мы идем – на Светлой Тень воплощает тьму в человеке, на Темной – свет.

В Тени воплощено все наше подсознание, все то, что противостоит выбранному пути. У Тени есть тело, такое же, как наше, но её силы куда выше. Она может все то, что и сам человек, но в придачу любые другие силы и способности, которые помогут ей сбить вас с пути. Если вы на Темной Тропе, Тень будет сущим ангелом, который сделает все, чтобы убедить вас изменить Путь. Если на Светлой – кошмарным монстром, угрожающим всем вашим начинаниям.

От Тени нельзя скрыться, она всегда найдет вас и вмешается. Встречи и действия станут становиться все более частыми с продвижением по Тропе. Если Тень не сумеет остановить вас до достижения баланса +/-250, она предпримет попытку уничтожения, хотя и знает, что погибнет в случае успеха сама. Более того, человек не должен убивать свою Тень, как бы ему этого не хотелось. Убив Тень, он мгновенно умрет – победа должна означать умение правильно рассчитывать силы, а не разрушение своего двойника.

Если же человек победил Тень и продвинулся дальше по Тропе, она перестает мешать ему и становится отдельным существом.

Диаметрально противоположным, но не всегда врагом поскольку определенная связь всегда сохраняется. Самый яркий пример – Демидур и Астарот. Неважно, кто из них чей двойник, но они не могут существовать друг без друга. Причем сила Тени продолжает расти с силой идущего по Тропе – если он достигнет Пробуждения, она станет чем-то нечеловеческим.

Темная Тропа

Это путь чувственности и свободы. Нормы общества и чувства других людей перестают иметь значение для идущего по ней. Инстинкты обостряются, обучая адепта гармонии первозданного мира, не отягощенного никакими узами и сомнениями. Идущий отторгает человечность, чтобы найти свое собственное понимание реальности – через крайний эгоизм он идет к гармонии.

-15 Вас окружает слабая аура, вселяющая тревогу в детей и животных.

-25 Вы можете получить достоинство Магическая инициация.

Психиатрическое обследование выявит у вас расстройства в поведении.

-50 Любая беседа с психиатром покажет, что вы психически больны.

-75 Вы полный псих. Попадая в шоковую ситуацию, вы становитесь уязвимы для потусторонних сил, и ваше тело может мутировать.

Персонаж способен приобретать ограничения точно так же, как получал недостатки. Отношения с окружающими становятся проблематичными, а все близкие связи рвутся.

-100 За каждую единицу ниже -100 вы вычитаете 1 из стоимости всех достоинств. Когда стоимость полностью исчерпана, вы утрачиваете это достоинство (например, при -115 вы утрачиваете все достоинства, чья цена 15 или ниже). Вы всегда действуете во власти своих недостатков, а ваша светлая половина обретает форму сияющей фигуры, пытающейся вступить с вами в общение.

-150 Полный шизофреник. Вы подчиняете своей волей всех людей с балансом от -40 до -100.

-200 Все люди рядом начинают страдать от ваших недостатков, пока находятся в вашем присутствии.

-250 Ваша Тень предпринимает последнюю попытку остановить вас, уничтожив. Внешность меняется, превращая вас в чудовище. Вами правят инстинкты, с которыми необходимо достичь гармонии.

-300 Вы входите в состояние Хаоса. Вокруг вас буквально сгущается зло, боль и темные желания, поражая людей, животных и растения. Даже короткое общение с вами способно одарить человека недостатком, долгое нахождение в одном месте делает его проклятым и разрывает иллюзию, связывая её с Инферно.

-400 Вы выпадаете из иллюзии и не можете больше находиться в её пределах. Хаос в вашем сознании исключает любые попытки общения, весь мир вокруг перестает иметь значение.

-500 Вы вновь встречаете свою Тень и объединяетесь с нею. Отныне ваше безумие уходит, вы отдаете свой Хаос Тени, и взамен она дарит вам Нирвану. Затем Тень может слиться с вами или существовать отдельно, как некое богоподобное существо – однако даже в последнем случае вы будете одним целым. Соприкоснувшиеся Хаос и Нирвана превращают вас в Пробужденного, делая богом. Темная Тропа замкнулась в кольцо, соединившись со Светлой, путь окончен.

Светлая Тропа

Светлая Тропа учит сдержанности, анализу и упорядочиванию. Идущий по ней видит свое место в мире, как часть целого. Он не пытается переделать вселенную под себя, а старается существовать в биении её пульса. Эмоции и инстинкты должны быть подчинены и уступить место здоровой рассудительности, анализ должен исключить нелогичное поведение. Прежние привязанности уступают место самосозерцанию и поиску ответов в глубинах души. Идущий по Светлой Тропе разрывает общение с миром, потому что тот отвлекает от поиска, становится холодным алмазом, полным сияния божественного света.

+15 Вас окружает слабая аура, умиротворяющая детей и животных.

+25 Вы можете получить достоинство Магическая инициация. Для всех окружающих вы гармоничный и уверенный человек.

+50 Вы прирожденный эмпат и люди рядом с вами чувствуют себя в полной безопасности.

+75 Люди с психическим балансом до -100 любыми способами избегают вашего общества. Ни одно существо с психическим балансом выше -250 не может вселиться в вас.

+100 Вы автоматически получаете достоинства Внутреннее равновесие, если еще не имеете его. Существа с психическим балансом до -200 избегают вас всеми доступными способами. За каждую единицу выше +100 вы вычитаете 1 из цены всех недостатков. Когда цена полностью исчерпана, вы утрачиваете этот недостаток (например, при +115 вы утрачиваете все недостатки, чья стоимость 15 или ниже). Ваша темная

половина обретает форму зловещей фигуры, пытающейся вступить с вами в общение.

+150 Вы всегда ощущаете присутствие сверхъестественного возле себя. Вы подчиняете своей волей всех людей с балансом от +40 до +100.

+200 Все находящиеся в вашем присутствии получают ваши достоинства, пока не покинут вас.

+250 Ваша Тень пытается уничтожить вас. Вы больше не нуждаетесь в еде, питье или сне.

+300 Вы входите в состояние Нирваны. Люди рядом с вами испытывают мир и благодушие, одно ваше присутствие очищает место от негативной энергии и закрывает врата в Инферно.

+400 Вы выпадаете из иллюзии и не можете больше находиться в её пределах. Общение с другими людьми невозможно – вы настолько умиротворенны и контролируете свои эмоции, что абсолютно непонятны окружающим.

+500 Вы вновь встречаете свою Тень и объединяетесь с нею. Отныне ваш самоконтроль уходит, вы отдаете свою Нирвану Тени, и взамен она дарит вам Хаос. Затем Тень может слиться с вами или существовать отдельно, как некое богоподобное существо – однако даже в последнем случае вы будете одним целым. Соприкоснувшиеся Хаос и Нирвана превращают вас в Пробужденного, делая богом. Светлая Тропа замкнулась в кольцо, соединившись с Темной, путь окончен.

Хаос и Нирвана

Хаос и Нирвана – последние ступени на лестнице, ведущей к Пробуждению. Достигая их, возникает чувство единения с потоком инстинктов всех жителей вселенной или с всеобщей гармонией разумов. Однако эта ступень – самая сложная, потому что порождает желание остаться на ней навсегда. Недостаточно просто изменить баланс, чтобы покинуть Хаос или Нирвану – требуется исключительный отыгрыш перемен мышления. Даже при том, что единицы достигают этого уровня приближения к Пробуждению, лишь один из тысячи таковых Пробуждается. Остальные наслаждаются удовольствием подобного состояния, но так и не обретают божественную силу.

Пробуждение

Достигшие Пробуждения видят все слои мироздания одновременно. Им открыта иллюзия и Лимб, Инферно и Метрополис, Лабиринт и другие участки истинного мира, неведомые человечеству. Они свободны от Смерти – Пробужденные не стареют, и любые раны затягиваются со скоростью одна рана любого типа в раунд. Даже если ранение убило Пробужденного, он воскреснет, как только исцелит все раны – это займет не так уж много времени при такой скорости. Если его тело за это время сжечь дотла или иным способом уничтожить, то Пробужденный воплотится в новорожденного ребенка в утробе выбранной женщины (не обязательно человеческого рода). Через год после рождения он восстановит всю память и силы, превратит свое младенческое тело в прежнее и вновь будет жить. Окончательно убить Пробужденного не может ничто, хотя он все же не способен покинуть Ачлис, если попадет туда. Есть магические способы задержать его на время – но не один из них не дает неограниченно удерживать узника. Рано или поздно, как бы не была сильна магия победивших его, Пробужденный освободится.

Пробужденный может творить любую магию на лету. Ему не нужны ритуалы, части тела жертвы, предметы и заклинания. Он не тратит выносливость – более того, его выносливость вообще ни на что не тратится, потому что Пробужденный не способен уставать. Он знает все Знания и заклятья на уровне, равном своему Эго и способен применять любое за один раунд простым мысленным усилием. Кроме того, Пробужденный может изучать Знание Реальности – все его эффекты и возможности соответствуют Искусству Сна, только оно действует на любые миры и на истинную реальность. С его помощью можно перестраивать мироздание, хотя Пробужденный не способен воздействовать на существ близкой ему силы – вроде Демиурга и Астарота, Ангелов Смерти и Архонтов, а также прочих существ подобной мощи. Он также не способен окончательно уничтожить тех, кто умеет воскресать, впрочем, как и они его. Для Пробужденного нет ограничений Пространства и Времени. Он воспринимает их все сразу и может перемещаться в любое или быть во множестве мест и времен одновременно. Навыки теряют смысл – все их проверки заменяются проверками связанной с ними характеристики. Это касается даже тех навыков, которыми персонаж не владел. Пробужденный использует полное значение характеристики, хотя он и подвержен бонусам и штрафам на усмотрение мастера. Более того, его потенциал поистине божественный – умножьте все характеристики персонажа на десять, когда он достигает Пробуждения. Достоинства, недостатки, силы и слабости исчезают – Пробужденный просто не получает их и теряет имеющиеся. У него нет и баланса – исключая Детей Магии, которые имеют баланс до достижения взросления, а потом тоже его теряют. Естественно, он не подвержен шоку, да и что может шокировать существо, способное одновременно воспринимать всю вселенную?

Пробужденные

Лишь небольшая горстка людей достигла Пробуждения, хотя их число и увеличивается из-за создания Детей Магии. Их точная численность неизвестна, поскольку благодаря способности быть всюду и везде одновременно трудно понять, когда каждый из них вернул свою божественную силу. Пробужденные существуют вне Времени и Пространства, а значит, вездесущи. Говорят, что у некоторых субъективное время даже идет в обратную сторону – они предпочитают воспринимать наше будущее как свое прошлое. По слухам, подобным подходом отличался даже Демиург, хотя это поднимает множество вопросов касательно его поступков.

Точно не известно, чем заняты Пробужденные. Имея силы, сопоставимые с Ангелами Смерти и Архонтами, они редко напрямую противостоят стражам темницы. Возможно, для них это не имеет значение – если Пробужденный знает все вероятности событий, то к чему ему вмешиваться в неизбежное? Может, в будущем все человечество Пробудится, и ускорять этот процесс для Пробужденных нет причин. Или есть другие основания, требующие невмешательства. Пробужденные так далеки от обычного человека, что любые попытки общения с ними просто бессмысленны. На них не стоит надеяться – каждый должен завоевать свою свободу сам. Иногда можно встретить кого-то из их числа – и мудрые существа не будут привлекать внимание

Пробужденного. У них свой путь сквозь иллюзию и миры, путь богов, знающих цену своего могущества.

Некоторые Пробужденные оставили свой след в человеческой истории. Больше всех известны Дети Магии – Иисус, Будда и Мерлин, которые в молодые годы сумели немало научить человечество. Однако они ушли – кто-то говорит, попали в заточение, подобно легендам о Мерлине, спящем в хрустальной пещере. Другие говорят, что эти Пробужденные просто потеряли интерес к человечеству, когда достигли своего истинного состояния. Учение Христа Архонты сделали сетью для улавливания верующих, теорию Нирваны – приманкой, чтобы последователи Будды не желали её покидать. Камелот стал мечтой об идеальном городе, и никто уже не помнит, что Мерлин создавал его по подобию Метрополиса.

Однако было еще двое могущественных Пробужденных, которые тесно интересовались человечеством. Оба оставили по себе заметный след и оба не были сотворены магией, а прошли путь от человека к богу. Примечательно, что они воплощают Светлую и Темную Тропу – словно специально предлагают человечеству два альтернативных пути к свободе.

Леонардо да Винчи

Даже до того, как Леонардо да Винчи Пробудился, он успел совершить множество выдающихся поступков. Он создавал машины, на века опередившие свое время – и многие его чертежи, хранящиеся в тайных коллекциях, могут поразить даже современных ученых. Леонардо часто путешествовал за грань иллюзии и составлял заметки обо всем, что видел. Эти записи стали основой книги Таинства Метрополиса, которую великий мастер написал уже в истинной реальности.

Благодаря этому они неуничтожима, и копии её, вопреки всем стараниям наших тюремщиков, время от времени появляются в нашем мире. Правда, одновременно в иллюзии не может существовать больше трех таких книг – это ограничение Архонтам удалось наложить на неуничтожимый фолиант.

Многие знают да Винчи как выдающегося художника и восхищаются картиной «Мона Лиза» – но не подозревают, что в основе его таланта лежит умение видеть истинную суть. Когда Леонардо рисовал, он рисовал души, проступающие из-под маски плоти, и поэтому его картины производят такое впечатление.

Однако да Винчи видел и много других вещей – не столь прекрасных. Он встречался с чудовищами и тварями из иных миров, бродил по улицам Метрополиса и спускался в бездны Инферно. Он покинул иллюзию, распространив слухи о своей смерти, и отправился Светлой Тропой. Художнику без особого труда удалось поднять значение своего баланса и достичь Нирваны. Деятельная натура да Винчи стремилась нести гармонию другим, поэтому он шагнул дальше – и Пробудился. Теперь Леонардо пребывает за гранью Времени и Пространства, бессмертный и просветленный.

Леонардо всегда был на стороне людей в их бунте против Демиурга. Он желал, чтобы человечество раскрыло свой потенциал и освободилось. Для этого он охотно делился знаниями – в Таинствах Метрополиса полно описаний ритуалов призыва и изгнания существ из-за грани мира и чертежей могущественного магического оружия. По мнению да Винчи, человечество должно овладеть магией и заставить своих

тюремщиков служить им – это нарушение порядка, учрежденного Демиургом, вынудит Механизм сломаться.

Теперь, когда Создатель исчез, многие Архонты и сам Астарот ищут Пробужденного. Леонардо да Винчи так долго изучал устройство всех трех темниц и Механизм, что это знание может пригодиться любому претенденту на трон Демиурга.

Даймон Блекрейвен

Даймон Блекрейвен родился в пятнадцатом веке, под дым сожженных по обвинению в ведьмовстве и их предсмертные крики. Его отец, убежденный пуританин, воспитал сына в твердой вере. Юный Даймон свято чтит истину, которую воплощала Библия, и избрал пути охотника на ведьм.

Вскоре он стал весьма известен – фанатизм Даймона внушал уважение даже других ведьмоловам. Блекрейвен переловил больше ведьм, чем любой другой его современник, и всюду, куда он приезжал, вскоре пылали костры с горящими на них женщинами.

Но работа палача все больше и больше уродовала душу мужчины. Его баланс падал, видения Метрополиса и Инферно приходили во сне и наяву. В своей охоте он прибегал к все более и более мерзким вещам, пока, наконец, не обратил свое орудие против Церкви. Даймон не разочаровался в вере – напротив, в своей безумной убежденности он видел грех в каждом и желал это исправить.

Это привело охотника на Темную Тропу – как часто бывает, благие начинания завели Даймона в ад. Он общался с существами извне, и они убеждали его, что истинное зло в людях и только в людях. Адские твари не имели душ и ничем не отличались от животных – человек же грешил сознательно. Зло можно было победить, лишь став еще большим злом, а отсутствие невинности означало, что все меры хороши. Даймон убивал и пытал каждого человека, получая от этого удовольствие. То, что он назвал праведным гневом, переросло в большую садистскую манию. По тропам Лабиринта Блекрейвен дошел до Метрополиса и там узрел ангелов. Они отправили его совершать благочестивое зло – карать грешников до скончания века. На самом деле, видя почти готового Пробудиться смертного, стражи иллюзии решили использовать его, как тюремщика.

И Даймон долгое время выполнил их повеление. Он погрузился в Хаос бессмысленных казней и убийств, успев лишить жизни не менее десяти тысяч человек. Неудовлетворенность низкой эффективностью привела к Пробуждению. Однако это открыло глаза Блекрейвена – он понял, что Бог, которому он служил, и есть наибольшее зло. Именно Демиург создал миропорядок таким, и его отражением был Астарот и его слуги. С тех пор Даймон ведет войну против всех слуг Демиурга и Астарота. Он убивает ангелов и демонов, бродя в одиночестве за гранью иллюзии. Часто Ангелы Смерти и Архонты подбрасывают ему подсказки, где скрываются слуги их соперников, чтобы руками Пробужденного проредить их численность. Даймон больше не разменивается на смертных – более того, он утверждает, что уже осудил Господа и казнил его, как когда-то казнил грешников. Разумеется, над этим можно посмеяться, но ведь Демиург действительно исчез....

Советы мастеру

- Я не злюсь на Ричарда. Да, это может показаться странным, ведь я точно знаю, что он желает моей смерти. Ну что ж, это я смогла

принять. Все честно: он хочет меня убить, потому что я лишила его жизни.

Мой супруг был не самым лучшим из мужчин. Я вышла за него больше из-за денег – ну и сексом он занимался замечательно. Но характером Ричард не вышел – жестокий, даже садистский. Много пил и изменял мне с девушками, которые были младше его минимум вдвое. В сущности, мне было все равно – я его не любила и презирала. А вскоре и стала ненавидеть.

Однажды, после очередного загула, я взяла в руки нож. Он дрых и проснулся лишь, когда лезвие вскрыло ему горло. Помню, как смеялась, глядя на его агонию. И как лежала рядом, наблюдая за тем, как остывает труп и кровь впитывается в простыни. Мне было хорошо – по-настоящему хорошо впервые за много лет.

Я расчленила тело и засунула в мешки для мусора. А потом закопала на пустыре за домом в ту же ночь, радуясь, что больше никогда его не увижу.

Как бы ни так.

Он возвращался вновь и вновь – не нападал, но заставлял каждую ночь проводить в смертельном ужасе. Ричарду нравилось держать все в своих руках – что ж, теперь он держал в них мою жизнь. Он бродил под окном, улыбаясь разлагающимся ртом. Стоял на пороге спальни, источая запах гнили и грязи. Ходил по дому, тяжело переваливаясь с ноги на ногу. Куда бы я не бежала, даже в отель, ночью он оказывался рядом.

Так что я жду, жду, когда он наиграется. Жду, когда решит поставить точку в этой затянувшейся мести. Я знаю, как это будет – ночь, спальня, и острый нож, перерезающий мое горло. Наверное, я даже буду благодарна, когда он избавит меня от мучительного ожидания. Можно сказать, что Ричард впервые заставляет мое сердце биться чаще, ожидая его в ночи.

Любовь – забавная штука, верно?

Быть мастером – не так уж и сложно. Вам нужно лишь уметь планировать сюжет, быстро реагировать на действия игроков и хорошо выучить игровую механику. Однако даже все это вторично по сравнению с одной простой истиной. Ваша задача – чтобы игроки и вы сами хорошо провели время.

Ниже мы перечислим полезные советы для начинающих мастеров. Это не правила и мы не навязываем вам ни одно из них. Просто дружеская рекомендация от людей, создающих ролевые игры, указывающая на моменты и ошибки, с которыми чаще всего сталкиваются новички.

И всегда помните – это ваша игра, как и ваших игроков. Никто не вправе указывать, как надо играть, кроме её участников. Именно ваш совместный интерес, а не какие-то правила, определяют успешность ролевых игр.

Не бойтесь ошибок. Мы знаем, что некоторые мастера стараются быть идеальными, а потом жутко расстраиваются, когда у них не выходит. Все ошибаются, и важно не заикливаться на этом. Ошиблись – признайте это и исправитесь. Умные люди учатся на чужих ошибках, но вас никто не назовет глупцом, если вы станете учиться на своих. Игра – это развлечение, удовольствие, и лишь от вашего отношения зависит, станет ли она тяжелой работой или приятным времяпровождением.

Развлекайтесь и смотрите на вещи проще – это главное правило для мастера.

Правила

Правила – это вечный камень преткновения в большинстве групп. Одни мастера не обращают внимания на правила, пока не приходит время противодействия различных персонажей друг другу. Другие стараются по каждой ситуации проводить проверку. Вообще-то лучшее правило в том, что всеми вопросами механики в ходе игры должен заниматься только мастер – недопустимо, чтобы сессия превращалась в спор игроков, что и когда бросать. Всегда можно обсудить это после окончания игровой сессии или до её начала, но прерывать процесс игры бесконечными дискуссиями не стоит. Мастер должен быть финальным арбитром в вопросах игровой механики в процессе игры – но это вовсе не означает, что ему нельзя возразить. Хороший мастер исправит ошибку, отыграв процесс назад или компенсировав нарушение правил следующим нарушением – уже в пользу игрока. Главное – не превращать это в долгие препирания. Вы указываете на ошибку и ждете решения мастера – этого достаточно.

Вообще-то хорошие мастера часто игнорируют или переделывают правила. Мы говорим это открыто, потому что сами постоянно занимаемся тем же самым. Любые правила условны и не могут подойти всем – если какие-то из них усложняют процесс игры, то их разумно заменить или выбросить. Главное – предупредить всех до начала игры, какие правила используются, а какие – нет. Иногда мастер может даже жульничать с позволения игроков – например, отменяя случайную смерть персонажей или неудачи в сюжетных последствиях. Это нормально, если только относится ко всем в равной мере и продвигает сюжет. В конце концов, вам вряд ли хочется, чтобы персонажа убили в первые пять минут из-за неудачного броска.

Наконец, опытная группа может вообще обойтись без правил. Мы писали мир Культа так, чтобы по своему виду он был приближен к нашему. Вы всегда можете представить, что сможет или не сможет сделать тот или иной персонаж, по крайней мере, там, где это касается людей. Мастер же опишет действия сверхъестественных созданий, исходя из нужд истории. Для спорных моментов можно использовать монетку – вполне хороший элемент случайности для тех игроков, которые не хотят отдать все на усмотрение мастеру, но и вязнуть в куче навыков и бросков тоже не желают. Попробуйте – это будет весьма увлекательно.

Напряжение

Приключения могут быть забавными, трагическими, страшными или зрелищными – но всегда есть какое-то напряжение в игре. Иногда одно и то же приключения может содержать множество моментов с разной атмосферой. Главное, чтобы игра не была серой и скучной, и напряжение как раз препятствует этому.

Описания и действия НИП настраивают игроков на нужный лад. Неожиданные повороты сюжета поддерживают интерес. Игроки никогда не должны точно знать, что ждет их персонажей – неизвестность усиливает напряжение. Тайна – основа этой вселенной: герои не понимают мотивы существ, с которыми сталкиваются, как не понимают и того, к чему способны привести их действия в глобальном

плане. Паранойя в мире Культа повсеместна и для этого есть основание.

Голодные и чужие силы двигают людьми для достижения своих целей, как фигурами на шахматной доске. За каждым обыденным событием может скрываться его зловещая подоплека. Хорошо передают напряжение игры детективные истории – когда приходится отличать ложь и находить скрытые улики. Здесь уже невозможно остаться равнодушным, особенно если события угрожают чему-то или кому-то важному для персонажа.

Другой способ создать напряжение – преследование. Если персонажи ощущают, что за ними охотятся, то им поневоле придется активно действовать. Обращаясь к мотивам преследования, мы вынуждаем игроков переносить на героев свои страхи. Трудно сохранить безразличие, когда знаешь, что тебя ищут люди с неясными, но враждебными целями... или это вовсе не люди.

Столкновение с немыслимым – третий хороший способ прогнать скуку. Когда Время и Пространство распадается или переплетается, а безумие входит в вашу жизнь, поневоле начинаешь испытывать страх.

Погрузившись в худший кошмар, персонажи теряют привычные ориентиры – все, во что они верили раньше, не имеет больше никакого смысла. Это может и не быть настолько ужасно, но, по меньшей мере, вызовет тревогу.

Действия и бой

Но одного напряжения мало. Если игра сведется к простому расследованию или выяснению причин ситуации, темп вскоре упадет. Необходимы действия, разнообразящие сюжет. Важно уловить ритм, чтобы игра получилась равномерной – лучше распределить моменты действия по всему приключению. Их скорость должна быть выше, чем обычных событий. Игроки и персонажи должны испытывать легкое чувство отставания, считать, что все висит на волоске и лишь их быстрые действия могут спасти ситуацию. Если описывать тот же бой ничуть не быстрее обычного расследования, то он не вызовет интереса, быстро став рутиной. Игрок не должен пять минут думать, направить ли свой вертолет над или под мостом, улетая от погони. У него есть три секунды на принятие решения – если не успеет, то вертолет врежется в мост.

Описания во время боя должны быть быстрыми, яркими и эмоциональными. Игроки должны чувствовать, что вокруг их персонажей буквально искрится воздух от напряжения. Этого нельзя достичь трехстраничным перечислением всех деталей местности – выхватывайте наиболее яркие образы и указывайте на них. Используйте неожиданные повороты сюжета. Бой должен быть боем – полным крови и страха, а не равнодушными получасовыми проверками кучи навыков. Это невероятно трудно – описывать сражение и одновременно быстро вести подсчеты. Хороший мастер может выучить механику до автоматизма, но есть и другой способ. Можно упростить боевые правила, если вы чувствуете, что из-за них буксуете в схватке. Если путаетесь в таблицах урона и поглощения – замените сражение простым противоположным броском и давайте персонажам раны в зависимости от логики ситуации. Это условность, но она весьма помогает для тех мастеров, кому претят долгие расчеты. В конце концов, Культ – не шахматы, это ролевая, а не тактическая игра.

Передавайте описание боя так, чтобы он возникал у игроков перед глазами. Персонажи плачут от боли и падают от удара, выстрелы гремят, высекая искры и осколки. Никто не стоит друг против друга, нанося поочередно удары - бойцы перекатываются, прячутся в укрытия, прикрывают друг друга. Заставьте игроков думать о том, что делают их персонажи, а не что им для этого бросать. Механика – забота мастера и вам лучше выучить её или упростить до нужного уровня.

Ужас

Культизм, безусловно, игра в жанре ужасов. Следовательно, игроки должны испытывать небольшой испуг или хотя бы легкое беспокойство, переживая за судьбу своих персонажей. Даже любой дешевый фильм ужасов показывает, как с помощью простых трюков можно пугать людей. Большая часть того, что используется в ужастиках, прекрасно подойдет и для применения в приключении.

Перво-наперво, создайте нужную атмосферу. Приглушите свет или играйте при свечах. Подберите соответствующую фоновую музыку и включайте её в нужные моменты. В рамках самой игры используйте универсальные, проверенные временем вещи.

Например, опасность таится в темноте – пусть приключение приводит ваших героев во мрак. Безлюдные запертые здания, лабиринты или промышленные заводы хорошо создают нужную давящую атмосферу. Не забывайте про классику – стаи голодных крыс или убийца в маске всегда действуют на подсознание, вызывая беспокойство.

Ужас нужно начинать с малых деталей, постепенно наращивая его плотность. Пусть для начала у персонажей возникнет легко подозрение, что надвигается нечто плохое. Отдельные события должны вызвать тревогу: кто-то скребется в дверь, предметы за время отсутствия оказываются не на своих местах, знакомый бесследно исчезает. Подозрения должны нарастать перед развязкой, не принимая четких форм. Герои знают, что профессор пропал – но не подозревают, что его труп вывалится из стенного шкафа. И уж конечно, они не в курсе, что убийца до сих пор в доме.

Заставляйте игроков самих придумывать ужасы – их собственное воображение работает с наибольшей эффективностью. Когда вы говорите, что у трупа разлагающееся лицо, каждый представит по-своему. Если же вы будете перечислять каждую черту трупа, игроки сосредоточатся на описании, а не на картинах, рисуемых их разумом.

Ниже перечислены основные элементы создания ужаса:

Одиночество и изоляция. Оказавшись в одиночестве в пустом особняке посреди ночного леса, поневоле станешь испытывать волнение.

Особенно если внезапно отключился телефон...

Никто вам не верит. Вы знаете, что нечто плохое случится и предупреждаете остальных или просите о помощи. Но над вами лишь смеются, считая ненормальным или лжецом. Возможно, вас даже запрут в психушке, где никто не прислушается к вашим словам.

Нет спасения. Выхода нет, угроза лишь нарастает. Например, запертое помещение заполняет вода. Вы пока еще держитесь на плаву, но скоро воздуха не останется и нет гарантии, что помощь успеет прийти.

Обыденное внезапно превращается в ужасное. Вы ложитесь спать с прекрасной женщиной, а на утро видите, что рядом с вами гнилой труп.

Ошибочное предположение. Что-то скребется во входную дверь, не давая вам заснуть. Наконец, звуки затихают. Вы спускаетесь по

лестнице, с винтовкой в руке и выглядывает во двор. Никого... как вы и думаете. Смотрите на дверь – и с ужасом понимаете, что царапины от чьих-то когтей не снаружи, а изнутри. Все это время что-то было в доме... и оно до сих пор здесь.

Доверие рушится. Ваш домашний питомец набрасывается на вас без причины. Чтобы спастись, вам приходится его убить. Машина набирает скорость, хотя вы жмете на тормоза. Телефон работает, лишь когда звонят вам – но если вы сами попытаетесь позвонить, то услышите в трубке чье-то тяжелое дыхание.

Неистребимый враг. Вы убили его, сожгли, а прах залили цементом... чтобы встретить поутру у своего дома живым и здоровым. Зло всегда возвращается.

Неигровые персонажи

Когда описываете действия НИП, представляйте, будто все, происходящее с ними, происходит здесь и сейчас. Войдите в их роль, поймите, чего они хотят и к чему стремятся. Не надо смотреть на их действия, как на какую-то написанную книгу или сценарий – если запланированное действие противоречит характеру НИП, измените действие.

Отыгрывать НИП проще всего, меняя голос, мимику и жесты. Не обязательно быть хорошим актером, но желательно передать различия в персонажах тем, как они держатся и говорят. И не расписывайте детально всех НИП – все равно игроки могут захотеть встретиться с кем-то, кого вы не продумали. Распишите основных сюжетных персонажей и заготовьте парочку шаблонов на остальные случаи. Думайте о роли персонажа, а не о его характеристиках. Главное, чтобы в каждом из НИП проявлялась что-то уникальное, что заставит игроков воспринимать их не как безликих статистов, а как реальные личности. Многие персонажи любят получать информацию из книг и компьютера, но это не игра в компьютерных хакеров. Это ролевая игра, и общение с НИП должно быть основной ее частью. Сделав неигровых персонажей интересными и важными для сюжета, вы заставите игроков погрузиться в мир.

Окружение

Персонажи не висят в космическом вакууме. Описывайте улицы городов, где они живут, и их дома, одежду и мебель, машину и рабочее место, черпая свои знания из кино и вашего опыта. Недостаточно просто сказать «он едет на машине» – машины имеют свои марки, характерные отличия и стиль. В описании не должна участвовать лишь визуальная составляющая – не забывайте про запахи и звуки, про вкус и осязание. Вонь бензина на городских улочках, дуновение свежего ветерка, холод в комнате, вкус гнили в принесенной закуске – все эти детали заставляют человека переживать приключение куда глубже, чем при просмотре фильма.

Главное – не переборщите с описаниями. Игроки хотят действовать, а не слушать тридцать минут лекцию о каждом из ста встречных зданий Метрополиса. Помните, что ваша задача – используя все органы чувств, создать центральный образ, а его мелкие детали каждый дополнит сам. Дом, пропахший сыростью, со скрипящими досками и сквозняком, с глубокими тенями – это ваше описание, которое каждый про себя дополнит тем, что он хотел (или боялся) увидеть в подобном здании.

Приключение

Хороший сюжет – главная часть любого приключения. Если в игре не происходит ничего забавного или увлекательного, игроки быстро заскучают. Нет событий – значит, нет и интереса что-либо делать. Очень плохо, если мастер ждет от игроков, чтобы они сами продвигали сюжет. Чаще всего это приводит к тому, что игровой процесс затягивается. Бросайте персонажей в сложные, смешные или забавные ситуации – туда, где они вынуждены будут стремительно реагировать. Атмосфера мира, в котором повсюду скрывается угроза, вперемешку с необходимостью решать все на ходу, не позволит игрокам заскучать. Конечно, мы не призываем гнать лошадей. Должно выделяться должное время на отыгрыш и на обсуждение ситуации, иначе приключение сведется к скоростному забегу с препятствиями. Просто следите, чтобы игроки не выходили из ролей, начиная отвлеченно болтать – это верный признак того, что герои не знают, чем бы им еще заняться. Приключение можно планировать в деталях или сочинять на лету. Для мастера-новичка лучше заранее составить план, поскольку талант импровизации присущ не всем. Со временем, играя все чаще и чаще, вы станете ориентироваться быстрее в ролевом процессе. План не означает, что мастер должен диктовать игрокам, как поступать. Только они решают, какой жизнью живут их герои, и какие поступки совершают. Дайте каждому из них проявить себя в тех действиях, которые игроки считают ключевыми для своих персонажей. Создавая приключение, вы можете решить, что одни персонажи подходят лучше, другие – меньше, а третьи вообще не подходят под сюжет игры. Это нормально – отсеивать неподходящих героев, но делайте это до игры. Если персонаж уже участвует в событиях, то вы должны создать все условия для его наибольшего раскрытия. Внимательно следите за чувствами игроков. Если им скучно – вносите в приключение больше возможности действовать. Хотят отыграть роли – притормозите и позвольте им насладиться процессом. Когда персонажи начинают делать что-то, способное разрушить сюжет приключения, дайте им подсказку в правильном направлении. Это может быть НИП с нужной информацией, или событие, указывающее на ошибочность действий. Однако никогда не заставляйте их делать что-то – даже если их выбор идет вразрез с вашим представлением, ищите компромисс. Никто не любит мастеров, не дающих игрокам и глотка свободного воздуха. Ваш сюжет не может преобладать над ролью, потому что это ролевая игра, а не сценарий фильма. Игроки всегда должны быть уверены, что у них есть выбор. Даже если вам не интересно детально придумывать сценарий игры, ключевые моменты и НИП стоит создать заранее. В ходе игрового процесса очень сложно создавать персонажей на лету, особенно если требуется быстро расписать все их характеристики и навыки. Не заставляйте игроков ждать, подготовка – ваша обязанность, как мастера.

Игроки

Главное правило – игроки должны получать удовольствие от приключения, все остальное вторично. Поэтому не пытайтесь провести удачную игру без участия игроков, вовлекайте их максимально в процесс. Вы играете не против, а вместе с ними, помните об этом всегда.

У каждого своя роль. У них – хорошо отыгрывать персонажей, у вас – создать им возможности для отыгрыша. Возможно, персонаж кого-то из игроков тупой или раздражающий, но если они хотят именно такого – почему нет? Точно так же, игрок может и не сделать того, что вы от него ждете. Никогда, повторяем, никогда не заставляйте поступать кого-то в противоречие с его ролью. Буддистский монах не пойдет в наемники, что бы там не придумал мастер – и нечего уговаривать игрока на подобный бред.

Вообще не наказывайте игрока за глупые действия персонажа смертью или еще чем-то, что выводит его из приключения. Последствия должны быть, но лишь те, что разнообразят сюжет. В конце концов, персонажи игроков – герои истории, без них не будет самого приключения. Да, эта вселенная мрачная и жестокая, но нет ничего хорошего в убийстве персонажей за каждое ошибочное действие. Счастливый финал дает вам счастливых игроков, если только они сами не просят поубивать побыстрее всех их персонажей.

Когда вы только начинаете вместе играть, не заваливайте персонажей ворохом проблем. Изучите игроков – некоторые весьма болезненно реагируют на определенные темы. Не надо сразу же убивать их героев, подвергать их пыткам или отдавать в рабство потусторонним монстрам. Позже, когда вы получше узнаете друг друга и поймете, допустимо ли подобное в игре, можете вытворять с их персонажами, что захотите – но пока проявите снисхождение. В каком-то смысле начинающим игрокам стоит подыграть. Особенно внимательно следите за темами игры, если среди игроков подростки – далеко не все из вселенной Культа стоит использовать при их участии.

Поощряйте отыгрыш. Никаких посторонних бесед за столом, каждый играет свою роль. Нельзя использовать знания, которыми не может обладать герой. Старайтесь, чтобы игроки говорили от лица персонажей, поощряйте это дополнительным опытом. Подобное погружение быстрее позволит им вжиться в мир и лучше понять своего персонажа. Для посторонних бесед есть перерывы и время после игры. Избегайте акцента на победе и поражении. Победа – это когда все довольны игрой, поражение – если вам или игрокам скучно.

Достижение цели приключения или смерть персонажей не всегда имеют с победой или поражением что-то общее. Главное, чтобы все были довольны, а не то, чем кончилось приключение. Даже если Астарот завоевал иллюзию и установил над ней тысячелетнее господство – но игроки насадились созерцанием этого и имеют идеи по подпольной борьбе против тирании Инферно, то разве это проигрыш? Разве игра стала хуже, чем та, где герои бы в очередной раз спасли мир?

Конечно, не все умеют наслаждаться поражением, но для таких игроков проще всего не делать акцент на его деталях. Да, герой погиб, но вы можете показать драматическую сцену его похорон, где другие персонажи расскажут о его подвигах и о тех, кого вдохновил его пример. В каждом поражении есть частица победы и если вы покажите её расстроенному неудачей игроку – уверены, он не станет долго грустить.

У каждого должно быть время на личный отыгрыш. В целом, позволяйте отыгрывать столько, сколько хочет игрок, но вовлекайте остальных, чтобы они не скучали. Раздайте им эпизодические роли –

пусть тоже поучаствуют, без всяких бросков, на одной фантазии. Но если вы видите, что игровой процесс начал замедляться – подгоняйте игрока ускорившимися событиями. Отыгрыш – это хорошо, но не когда он превращается в бессмысленность.

Не создавайте явно нереалистичные группы персонажей. Да, это забавно: играть пакистанским экстремистом, ортодоксальным евреем, латиноамериканским мачо и помешанной на оружии феминисткой, но скорее всего они сразу же разойдутся в разные стороны, если не поубивают друг друга. Должны быть причины для персонажей держаться друг друга, достаточно важные, чтобы преодолеть все разногласия. Конфликты между героями – это нормально, но не когда они полностью разрушают возможность командной работы.

Не давайте одному игроку забирать на себя все внимание. В процессе должен участвовать каждый, не позволяйте кому-то мешать прочим, перебивать их или критиковать отыгрыш. За столом все игроки равны: конечно, кто-то лучше знает правила, а кто-то умет хорошо отыгрывать, но это не повод принижать других или вытеснять их из игрового процесса. Среди персонажей, безусловно, может появиться лидер, но лишь с одобрения всех игроков. Самоназначение здесь недопустимо.

Хроники

Большинство игроков любят, чтобы их герои участвовали во множестве приключений. Для этого мастер создает хронику – общий сюжет, связывающий разные приключения воедино. Это хорошо для игроков – они видят, как их персонажи развиваются и становятся сильнее.

Мастеру это тоже выгодно: игроки счастливы видеть персонажей живыми и хорошо знают, как их отыгрывать.

Между приключениями могут проходить годы. Обязательно учитывайте, что герои могли оставить за это время свой след в мире. У кого-то появилась семья или новая работа, кто-то прославился, а для кого-то наступили смутные времена. Жизнь героев должна быть яркой, чтобы интервал между приключениями не был просто фразой «прошел один год». Новые друзья и враги, как и новые проблемы – прекрасный инструмент мастера повлиять на события вокруг героев. Пусть персонажи покупают дома (один может и сгореть по необъяснимой причине), занимаются политикой, учувствуют в общественной жизни – чем большего погружения удастся достичь, тем лучшим будет отыгрыш. Нужно, что мир казался живым, тогда в нем будет интересно играть.

Не забывайте, что вселенная тоже не стоит на месте. Это не застывшее место, где все силы и существа вечно занимают одни и те же роли (хотя с позиции обитателя Метрополиса времени вообще нет). События происходят, ситуации меняются, возможно, даже сама вселенная изменится. Кто знает, на что будет похожа иллюзия через пять лет?

Случится ли война с Легионами Проклятых? Пробуждение значительной части человечества? Или же тюремщики загонят людей в прежнее рабство, восстановив Механизм и вернув все на круги своя... Помните, что в вашем распоряжении такой превосходный механизм, как путешествие во времени и возможность менять реальность. Что, если какое-то событие произошло, но благодаря возможности влиять на иллюзию, его стерли из памяти? Если вам хочется отыграть конец света, а затем вернуть все на свое место, это может быть прекрасным

вариантом. Кто вообще сказал, что здесь был этот континент и население в миллиард человек?

Конечно, перемены не должны происходить случайно, а подчиняться духу хроники. Если она о приближении апокалипсиса, то с каждым приключением мир должен становиться все мрачнее. Если игра посвящена постижению иных реальностей, то новые приключения позволят игрокам забраться все дальше от иллюзии и понять законы мироздания. Главное помните, что длительная хроника должна вовлекать игроков постепенно в свои тайны. Нет ничего хорошего, если они раскрыли все секреты еще в первом приключении и теперь не знают, чем им еще заняться. Разные истории должны иметь разные сюжеты, связанный общей идеей или неким глобальным сценарием – именно так и создаются хроники.

Как создать историю?

Если все идет удачно, приключение превращается в хорошую историю жанра ужасов. Персонажи попадают из нормальной, уютной и привычной обстановки в ситуации, где им приходится с риском для жизни сталкиваться с ужасающими тварями. Мир оказывается более темным местом, чем они ранее считали, а безнадежность охватывает даже самых стойких. Однако, пережив множество пугающих событий, они находят в себе силы спастись и возвращаются к прежней иллюзии нормальной жизни.

Приключение состоит из основного сюжета, ключевых событий, мест, в которых развернется действие и персонажей, которых встретят герои. Из этих ключевых элементов и создается любая история – мы приведем примеры для начинающих мастеров, облегчающие их труд.

Сюжет

Это сценарий игры, показывающий, куда движутся события и каким образом в них вовлекаются герои. У сюжета всегда есть начало (запускающие его события), кульминация (самые яркие моменты приключения) и финал (разрешение ситуации). Ниже приведены простенькие сюжеты, которые могут помочь начинающему мастеру придумать свой сценарий.

Предотвратить событие

Что-то плохое должно случиться, и персонажам предстоит это предотвратить. Возможно, они телохранители, защищающие нанимателя от убийства. Или стражи священной реликвии, за которой охотится смертоносный культ. Возможно, герои пытаются предотвратить воплощение Ангела Смерти на Земле, сражаясь с его последователями и Расчленителями. Или же они пытаются отменить мрачное пророчество или проклятие, которое скоро исполнится. Приключение может повернуть в неожиданное русло, если событие все же произойдет – просто помните, что неудача игроков не означает конца игры. Что, если все это – часть лишь более глобального сюжета, и поражение героев является одним из его этапов?

Найти пропажу

Кто-то или что-то исчезли. Пропажей может быть человек, предмет или даже место. Это классическая детективная история, где героям предстоит собирать улики и постепенно выходить на след – а также думать, хватит ли у них сил вернуть пропажу.

Месть

Друг, член семьи или возлюбленный был убит или ранен. Персонажи пытаются покарать виновного, предоставив его закону, или сами планируют свершить месть. Кто-то иной также может желать мести и использовать персонажей для козней своему врагу.

История о мести может свернуть на неожиданную тропу, если вскроются новые факты. Возможно, жертва вовсе не была такой невинной, как они думали. Хорошие парни могут оказаться плохими, а якобы преступник – просто подставленным случайным человеком. Или то, что коснулось их близких – лишь одно событие из серии чего-то большего, чем случайные преступления.

Разгадывающая загадку

Ситуации, когда нужно понять, почему это произошло, относятся к подобному сюжету. Кого-то убили. Кто-то пропал. Кто-то выкупил город и выселяет всех его жителей. Кто-то преследует героев и пытается их убить. Главный вопрос – почему? Чтобы решить проблему, нужно понять мотивы, но раскрытие одной загадки может тянуть за собой новые и новые вопросы.

Путешествие

Путешествие – приключение само по себе, особенно если маршрут нельзя назвать безопасным. Отдаленные уголки иллюзии, как и иные миры, ждут своих странников. Путешествие в Инферно или Метрополис может занять больше одного приключения – даже целую хронику.

Поиск знаний

Персонажи постепенно собирают информацию о чем-то, вроде оккультных тайн или иных мирах. В этом поиске они наталкиваются на новые вопросы и новые угрозы. С ростом знаний растут их амбиции и изменяются взгляды на многие вещи – кто знает, кем станут герои, когда узнают слишком много? Что, если они решат стремиться к Пробуждению – или напротив, примкнут к Ликторам и Архонтам, желая стать их наместниками над поработощенным человечеством?

Преследуемый культом

У персонажа есть вещь или знание, за которым охотятся культисты. Возможно, члены секты просто хотят его прикончить, потому что он узнал лишнее. У культа достаточно сил и они не остановятся ни перед чем – если только герои не остановят их первыми. Будет ли это достигнуто раскрытием культа перед властями и общественностью? Или кто-то из героев проникнет в секту изнутри, чтобы понять её цели и заманить в ловушку? Но что, если эти цели в чем-то схожи с мотивами одного из героев? Чью сторону он выберет в этом противостоянии?

Сделать что-то

Герои должны добиться какой-то цели. Возможно, им нужно позарез попасть в Метрополис или отправиться в прошлое. В этой ситуации уже их враги будут делать все, чтобы сорвать начинания героев.

Спасение жизни

Герои в смертельной опасности. Их преследуют жуткие твари, или они заражены странной болезнью. Проклятие скоро убьет их или превратит в монстров. Нужно найти то, что спасет персонажей, пока не стало поздно.

Этот сценарий легко трансформируется в спасение друга или родственника, если игрокам не нравится быть жертвами.

Мотивация

Одного сюжета чаще всего недостаточно, чтобы объяснить, почему персонажи активно учувствуют в происходящем. У них должна быть какая-то личная мотивация, подгоняющая героев в нужном направлении и не дающая уклониться от сюжета. Мотивация должна напрямую быть связана с сюжетом и личностью персонажей, чтобы смотреться естественно. Вот несколько примеров для начинающих мастеров:

- Ложное обвинение. Персонаж должен докопаться до истины, чтобы снять с себя или близкого несправедливые обвинения.
- Предотвращение чего-то, вредящего персонажу или его целям.
- Месть.
- Выполнение приказа организации или уважаемого человека.
- Любопытство.
- Жажда денег.
- Так требует вера персонажа.
- Необходимость отработать долг.
- Личные принципы.
- Ценная награда за выполнение.

Встреча героев

Лучше всего, когда персонажи связаны тесными узами. Создавая героев, игроки не должны делать персонажей без учета того, как они совместятся с остальными. Хорошая группа всегда должна иметь естественные и убедительные причины держаться вместе. Они могут не быть друзьями, но должны стремиться к совместному выполнению цели приключения, иначе мастеру придется постоянно отвлекаться на постоянные ссоры среди героев.

Разумеется, персонажи не обязаны ходить одной толпой. Мастер даже может разделить их на две группы и играть с каждой отдельно, если сюжет того требует. Ниже приведены примеры уз игровых персонажей.

- Они друзья.
- Они коллеги по работе.
- Они соседи.
- У них есть общее хобби.
- Они вместе учились.
- У них есть общий друг, который попал в беду.
- Их связало какое-то событие из прошлого.
- У них есть общий враг.

Начало

Начало приключения должно быть мирным и спокойным, чтобы персонажи имели возможность лучше узнать друг друга или заняться своими проектами. Ничто не предвещает беды... пока какое-то событие не сваливается на героев, как снег на голову.

- Их друга убили или они стали свидетелями убийства постороннего человека.
- Близкий им человек исчез.
- Они получили письмо или телефонный звонок, в котором звучит угроза от незнакомца.
- Их самих атакуют, проклинаят или преследуют без видимых причин. Героев мучают жуткие сны или необъяснимая болезнь, перед которой бессильны врачи.
- Их вовлекают в какое-то безобидное действие, которое на самом деле оказывается совсем не тем, что герои ожидали.

- Они находят странный предмет, встречаются загадочного незнакомца или попадают в неизвестное место.
- Кто-то просит их о помощи.
- Кто-то решает, что они знают слишком много и решает уничтожить персонажей.

События

В ролевой игре отдельные события важнее общего сценария, потому что позволяет игрокам продемонстрировать свой отыгрыш и сообразительность. События могут быть неторопливыми, полными детальных описаний и диалогов, или наполненными действиями моментами, когда жизнь висит на волоске. Следует чередовать быстрые и медленные события, чтобы не вызвать утомления и скуку.

- Нападение.
- Одержимость.
- Выживание в опасных условиях.
- Дорожная авария.
- Расследование места преступления.
- Странные сны.
- Чья-то смерть.
- Бегство от врагов.
- Проклятие.
- Кого-то похитили (возможно, даже самих героев).
- Допрос подозреваемых (или самих героев).
- Любовь и соблазнение.
- Разрушение иллюзии.
- Сделка.
- Проникновение в культ.
- Поиск информации в архиве.
- Встреча с убийцей или чудовищем.
- Проникновение на чужую территорию.
- Проблемы с властями.
- Арест.
- Магический ритуал.
- Встреча со злейшим врагом.
- Стихийное бедствие или несчастный случай.
- Путешествие.
- Секс.
- Болезнь.
- Бой.
- Поиск выхода из незнакомого места.

Дополнительные детали сценария

Ни один сюжет не бывает похож на ровную линию – всегда есть место неожиданным поворотам и внезапным ответвлениям. Если сценарий слишком прямолинейный, игроки легко догадаются, что последует после, а это убивает интерес. Стоит разнообразить сюжет такими деталями, которые принесут элемент непредсказуемости в приключение.

- Одержимость.
- Персонажи преследовали не ту цель.
- Герои разрываются между различными желаниями и мотивами.
- Ложная информация заводит их в тупик.
- Враги выследили героев.

- Любовь или страсть ставят под сомнение чью-то верность остальным.
- Группа разделяется.
- Иллюзия разрывается.
- За спинами их врагов стоят более могущественные противники.
- Персонажи начинают мутировать.
- Персонажи начинают сходить с ума.
- Новая информация переворачивает все с ног на голову.
- Кто-то лжет.
- Посторонние персонажи вклиниваются в историю.

Финал

Слишком незапоминающийся финал может испортить впечатление от всей игры. Стоит завершить все конфронтацией с ключевым врагом, раскрытием важного секрета или еще чем-то, что вызовет легкий катарсис и ощущение значимости всех пережитых событий. У концовки не обязательно должна быть мораль, особенно в столь мрачной вселенной, но все же игроки должны понять, какую идею пытался выразить игрой мастер. Каким бы не был финал: печальным или счастливым, он должен оставаться ярким.

Места действия

Описывать окружающее пространство крайне важно для мастера – подобное действие создает атмосферу. Истории жанра ужасов обычно начинаются в светлых уютных местах, полных ощущения безопасности, а завершаются в жутких логовах злобных тварей и сумасшедших убийц. Однако Култ повествует о еще более мрачных историях. Они начинаются в трущобах, на свалках и в деградировавших районах городов, среди ночных клубов и заброшенных заводов, уводя еще глубже во тьму. Туда, за грань иллюзии, где все привычные ориентиры теряют смысл – в бесконечность иных миров и их гротескный кошмар. Естественно, вы можете описывать любое место, но уютный пригород будет конфликтовать с атмосферой враждебного мира. Мир Культа – это мир каменных джунглей, полных жутких тайн и отчаявшихся душ. Конечно, персонажи не обязаны сидеть на месте – путешествие отлично меняет атмосферу истории. Однако помните, что все, необходимое для приключения, есть в большом городе, и используйте в первую очередь мегаполисы как основное место действия.

Насколько детально описывать каждую территорию зависит от её значимости. Место, которое герои пересекают мимоходом, нуждается лишь в схематических описаниях. Ключевые территории требуют куда больше деталей, чтобы создать нужную атмосферу. Детали должны передавать основную идею и атмосферу – можно показать вполне обыденную территорию, но тени в ней кажутся немного искаженными, немного... живыми. Или улицу, по которой кружатся обертки и порванные мусорные пакеты... хотя листва на деревьях неподвижна. Подобные места тревожат подсознание, заставляя ожидать нечто зловещее и враждебное.

Продумывайте возможные вопросы игроков, касающиеся мест. Если это комната, где произошло преступление, то логично будет предварительно просчитать, где разместить улики, потому что герои станут их искать. Черный рынок и оружейный склад тоже потребуют более детального учета товаров, если вы не хотите, чтобы у персонажей внезапно появился танк.

За пределами реальности царит чистое воображение – все земные ориентиры утрачивают значение. Рассказывая о Метрополисе, погрузитесь в его наклоняющиеся друг к другу дома, перевитые спиралью пожарных лестниц, в темные улицы, по которым ползут клубы тумана. Чтобы помочь другим представить что-то, вы сначала должны сами это вообразить. Никакой сценарий не заменит этого – умения фантазировать и описывать свои мечты и кошмары убедительно.

Многомерность

Создавая НИП, помните, что интересные персонажи никогда не бывают одномерными. Не нужно делать последователя какой-то секты, который служит злу, потому что он такой вот плохой. У всякой личности всегда есть мотивы, а в мире Культа грань между добром и злом часто зыбкая. Создавая НИП привычки, интересы и драматическую личность, вы добьетесь большего, чем описывая их одной строкой.

Конечно, как и с местами, нет смысла прописывать биографию каждого встречного таксиста. Случайные НИП не требуют столь сильной детализации, но с другой стороны, если герои захотят развить отношения с прописанной вскользь официанткой, вам стоит на ходу добавить ей глубины. Можно держать на подобный случай несколько заготовок характеристик, подбирая похожие роли – для боя, общения, исследования, поиска совета и прочих. В нужный момент вам останется лишь взять нужный набор характеристик и навыков и додумать личность.

Хроника

Создавая хронику – серию связанных приключений, не торопитесь. Помните, что сюжет в ней должен идти последовательно. Поначалу противники легки, а мир в целом привычен – герои борются с культистами, преступниками или иными обычными персонажами, проникают в тайны городского дна и финансовых афер крупных корпораций. Однако чем дальше, чем более порочны их враги и тем меньше в них человеческого. Персонажам начинают противостоять чудовища и демоны, им открываются зрелища темных обрядов и жуткой магии. Под конец дороги сюжета ведут за грань мира, показывая ужас ничтожности человеческой жизни перед холодной и пугающей вселенной, населенной древними сущностями. Например, хорошая хроника начинается с попыток расследования убийства соседей бандой подростков, а приводит героев к необходимости противостоять корпорации, черпающей силы из Инферно. Более того, приключения должны содержать зацепки, чтобы хроника выглядела целостной. Первое ведет ко второму, второе к третьему – пока не выйдет одна цепочка, в ходе которой персонажи смогут раскрыть себя, узнать все тонкости сюжета и добиться либо победы и саморазвития, связанного с пониманием глубинной структуры мироздания, либо падения, своей смертью демонстрируя жуткую власть сил, препятствующих Пробуждению.

Леденящие Мгновения

Мужчина, сидящий перед ним, не выказывал страха. Это бесило Крида, но еще больше его бесила нездоровая улыбка на лице задержанного. - Разве ты не знаешь, что когда судья входит, нужно встать? - поинтересовался Крид, получив в ответ истерический смешок. То, что парень просто спятил от страха и перенесенных пыток, его не

волновало – никто не смел вести себя неуважительно в присутствии судьи. – Не знаешь?

Пленник молчал. Что ж, это даже приятнее – ломать волю таких Крид особенно любил.

Тяжелая трость врезалась в лицо задержанного, рассекая губу. Он вскрикнул, пытаясь заслониться скованными наручниками руками, и следующий удар завершился приятным хрустом сломанного запястья. Крид улыбнулся – зрелище, как этот ублюдок катается по полу, наполняло его душу каким-то неудержимым весельем. Однако он постарался сохранить приличествующее случаю выражение лица – в конце концов, подземное непроницаемое для звука помещение было их залом суда.

- Ты понял, что бывает, когда проявляешь к суду неуважение? – поинтересовался Крид, и кончик трости уткнулся в пол прямо возле носа пленника. Тот закивал, пытаясь отползти и баюкая сломанную руку.

- Понял...

- Очень хорошо, - Крид распрямился. – Коннор Редклиф, я, судья Крид, властью своей объявляю вас виновным в многочисленных преступлениях, которые не подлежат помилованию и обжалованию. Да спасет вашу душу тот бог, которому вы молитесь. Приговор будет приведен в исполнение немедленно.

Он сделал шаг назад, обернувшись к стоящей у стены молчаливой охране.

- Распните его.

Прелюдия

Для начинающих мастеров мы приведем пример приключения, позволяющего новичкам проникнуться духом игры, но, не подвергая их персонажей риску значительных боевых столкновений или опасности иных миров. Герои столкнуться с загадками, на которые нет ответа – некоторые из них так и не раскроют свои тайны даже в финале. Это нужно, чтобы сохранить ощущения неизвестности, потери привычных ориентиров и перехода от привычной жизни к непредсказуемому риску. Не надо думать, что сюжет не может быть изменен – сценарий приключения предлагает вам основу, но как именно вы проведете игру, зависит лишь от вас. Меняйте любые детали этого приключения, чтобы они лучше соответствовали вашим героям и интересам игроков.

Вступление

Известный репортер таблоида, Роберт Буллис, писал статью о странной цепочке серийных убийств. Все они происходили с людьми, в отношении которых происходили судебные разбирательства, но в действиях которых так и не нашли состава преступления.

Он обнаружил, что за последние два года около полутора десятков таких привлекаемых к суду лиц были позже найдены жестоко убитыми. Но самое странное – все убийства не становились поводом для расследования, а заминались полицией. Похоже, сами копы покрывали подозреваемого, который вершил самосуд над избежавшими наказания преступниками.

Однако у Роберта не было никаких доказательств, лишь смутные подозрения. Он искал связь, и оказалось, что все люди, которых впоследствии убили, были признаны невиновными судьей Кридом. Это было несколько странно, потому что этот типичный южанин отличался

своей жесткостью и пользовался репутацией неподкупного судьи. Крид скорее бы добился ужесточения приговора, чем выпускал кого-то из-за недостатка улик.

Безумная мысль пришла в голову Роберту – не мог ли Крид сам вершить самосуд, считая, что тюремного наказания недостаточно? Учитывая, насколько его уважали и боялись в полиции, нельзя было исключить, что судья специально выпускал некоторых подозреваемых и с помощью верных ему людей после совершал убийство.

Теория казалась параноидальной, и репортер понимал, что даже для таблоида это слишком. Он решил взять интервью у Крида, надеясь, что что-то прояснится. В сумку журналист положил скрытую камеру, чтобы тайно снять их беседу.

Общение вышло тяжелым. Крид производил впечатление раздражительного человека и когда Роберт начал спрашивать про смерть людей, которых судья когда-то признал невиновными - с возмущением вызвал охрану и велел выгнать репортера прочь. Однако самое странное ждало Роберта дома.

Просматривая запись с камеры, он обнаружил неясный дефект. В начале беседы все шло нормально, но чем больше Крид раздражался, тем менее человеческим выглядело его лицо. Наверное, это был какой-то странный дефект... но в конце, когда судья вызывал охрану, вместо него в кресле сидело девятифутовое существо, которое потрясло Роберта до глубины души.

Он проверял пленку всю ночь, распечатав её по кадрам. Никто не мог подменить запись, ведь он не выпускал камеру из рук. И, хотя дефекты могли исказить часть записи, они никак не могли превратить одного лишь судью в монстра, не затронув прочие детали съемки. Под утро, измученный и растерянный, репортер был вынужден признать, что запись – настоящая.

Он не знал, что делать. Однако с этой ночи возле его дома стали появляться какие-то странные фигуры, скрытые тенями. Роберт перепрятал пленку – и правильно поступил, ведь через три дня его дом взломали и выкрали все фотографии и записи. Похоже, кто-то – не сам ли Крид? – понял, что его секрет раскрыт, хотя репортер ни с кем об этом не говорил.

На следующий день ему пришла посылка от незнакомца без обратного адреса. В ней была видеозапись с камеры полицейского участка – судья Крид вместе с полицейскими жестоко избивают и убивают человека. Роберт нашел жертву среди списка тех, кто был убит – выходило, что судья действительно занимался самосудом, а полиция ему помогала. Но кем он был? Или чем? На этой записи Крид не отличался от обычного человека, однако его камера тоже не могла врать.

Испуганный Роберт, понимая, что слишком много знает, связался со своими близкими друзьями. Хотя его история была невероятной, он чувствовал, что сойдет с ума, если и дальше будет пытаться разгадать секрет Крида в одиночку. Вдобавок, если от него решат избавиться, правда останется неизвестной – а репортер не мог этого допустить. Сговор полицейских и этого... существа, побуждал его действовать, хотя Роберт и не знал, что предпринять.

Он не мог знать, что на самом деле под маской судьи Крида скрывается Ликтор, служащий Архонту Гебура. Он действительно устраивал самосуд над теми жертвами, чьи преступления считал

заслуживающими более серьезной кары, чем тюремное заключение. Удовольствие от совершения казней повредило рассудок этого существа – ему начало просто нравиться убивать людей за малейший повод. Именно поэтому иллюзия в какой-то момент треснула, позволив камере запечатлеть истинный облик Ликтора вместо Крида.

К несчастью, существование записи стало известно судье – в тот вечер один из его слуг наблюдал за домом любопытного корреспондента. Ликтор понимал, что если сразу же нападет и похитит пленку, кто-то может связать сегодняшний визит Роберта к судье и его смерть. Вдобавок ему нужно было точно удостовериться, что не существует копий.

Через три дня его люди совершили обыск, но пленки не нашли. Крид уже собирался отдать их приказ похитить репортера, как столкнулся с еще одним неприятным фактом. Один из его слуг решил выйти из подчинения Ликтору и ранее сделал запись казни в подвале здания полиции, чтобы иметь защиту от его мести. Он заблаговременно отослал запись сестре, попросив передать её в прессу, если он вдруг погибнет или исчезнет. Также он рассказал ей, что полиции верить нельзя и что Крид – серийный убийца.

Раскрыв предательство, Крид просто убил слугу. Его сестра, которой он успел позвонить перед тем, как его вызвали к судье, поняла, что брат попал в беду. Она отослала пленку Роберту, чьи статьи читала.

Но даже Крид не знал, что за ним следят слуги Архонта Тифарет.

Корпорация Накамура, её крупнейшее оружие в иллюзии, уже давно оказывалось замешана в целой серии судебных разбирательств.

Принимал в этом участие и Крид, выполняющий волю Гебура. Для Тифарет было выгодно, если этот Ликтор утратит свое влияние в городе и судьей станет кто-то из её марионеток. Теперь её слуги также следят за конфликтом Крида и смертных, планируя использовать Роберта в своих целях.

Сюжет

Персонажей игры вызвал к себе их близкий друг Роберт Буллис, репортер таблоида. Он не сообщал никаких деталей, лишь говорил, что это жизненно важный вопрос, в котором не обойтись без их помощи. По телефону он отказался обсуждать проблему, объясняя, что лишь при личной беседе они не сочтут его слова бредом сумасшедшего. Местом встречи было названо местное кафе.

Когда герои прибыли, Роберт начал показывать им странные фотографии, сделанные им с обеих пленок. Однако беседа не успела зайти слишком далеко – в кафе ворвалась полиция, которая обвинила репортера в убийстве и арестовала. Если персонажи не столь глупы, чтобы лезть в драку с группой захвата, они не станут сопротивляться, иначе их просто изобьют. Однако героев в любом случае задержат для допроса, на основании общения с подозреваемым убийцей.

Естественно, обвиняют репортера в смерти того человека, что подослал ему пленку – люди Крида просто подбросили труп мятежного слуги и улики в дом Роберта и послали группу захвата.

Однако когда Роберта уводили, он успел шепнуть одному из персонажей загадочную фразу – зашифрованное указание места, где спрятаны пленки.

Следующую ночь Роберт и персонажи проведут в тюрьме, в разных камерах, где их станут допрашивать. Самому репортеру грозит

смертная казнь – Крид, умело манипулируя уликами, сделал так, что все факты подтверждают вину Роберта, и его оправданий никто не будет слушать. Мнения персонажей также отменяются, хотя в их адрес никто не выдвигает конкретных обвинений.

Один из героев, уснувший в камере, увидит вещий сон. В этом сне он глазами убийцы будет наблюдать, как полицейские распинают избитого и доведенного до отчаянья человека. После этого убийца взглянет в зеркало – и герой поймет, что наблюдает происходящее глазами судьи Крида, чье фото показывал Роберт. На секунду лицо сменится жуткой мордой – той, что тоже была на фото.

Персонажам неизвестно, что на них лихорадочно пытаются повесить какое-то преступление – чтобы, шантажируя Роберта, узнать местонахождение пленки. Однако вмешивается представитель корпорации Накамура, которая добивается встречи с персонажами. Она, используя уже свое влияние на полицию, вносит за них залог при условии, что герои найдут пленку и докажут невиновность друга. В действительности адвокату необходимо лишить Крида власти, а спасение Роберта слуга Тифарет использует лишь как повод вовлечь героев.

Учитывая, что выбирать особо не из чего – не собираются же персонажи сидеть и ждать, пока их друга казнят по ложному обвинению, а их самих выставят пособниками, героям придется согласиться. Они получают свободу под подписку о невыезде – Крид, настороженный вмешательством корпорации, попытается понять, что хотят от него слуги Тогарини. Он не может открыто бросить им вызов, но надеется, что следя за персонажами, узнает где пленка – а тогда уже можно избавиться и от улик, и от свидетелей, оставив людей из Накамура без единого доказательства его вины.

Получив долгожданную свободу, игроки начинают обсуждать ситуацию. Узнавший от Роберта подсказку делится её с остальными, и они направляются в офис репортера, где находят ключ от ячейки на вокзале. Там персонажи забирают обе пленки и оставшиеся фотографии. В это время на них нападают вооруженные люди Крида, полицейские, переодетые в гражданское. Персонажам предстоит отбиться от них и доставить пленку представителю Накамура. Та, используя влияние корпорации, вовлекает полицию штата и Крида задерживают вместе с его пособниками.

Доброе имя судьи уничтожено, и чтобы избежать позора заключения, он совершает самоубийство в камере. Естественно, это не может убить Ликтора, но его тело переносится куда-то на другой край планеты. Возможно, там он будет искупать свою вину перед Архонтом, выполняя новое задание – или же решит отыскать героев, лишивших его служебного места. Второй вариант применяется в случае, если вам нужен враг на целую хронику.

С Роберта снимают все обвинения, и он может возвратиться к работе. Однако никто так и не получает ответа – что же за чудовище было на видео вместо Крида и куда исчезло его тело после самоубийства? И почему корпорация Накамура проявила такое участие к судьбе одного из репортеров? Эти загадки оставляют у персонажей ощущение чего-то зловещего, во что они вмешались и что возможно, еще сыграет важную роль в их жизни...

Роберт Буллис

Описывая внешность Роберта, укажите, что персонажи её хорошо знают. В конце – концов, он их друг, хотя и не самый близкий. Высокий, худой, бледный, он немного вызывает оторопь, но это искупается харизматичной натурой и чувством юмора. Он умеет развлечь слушателей, но естественно не тогда, когда рассказывает о расследовании серийных убийств избежавших суда подозреваемых. Этот человек обучался в университете журналистике и хорошо разбирается в литературе. Любимый автор Роберта – Эдгар Алан По, и он написал множество коротеньких рассказов в духе своего кумира. Эти сочинения нигде не издавались – Буллис давал их прочесть лишь своим близким друзьям, в том числе и персонажам. У него есть явный талант, но не хватает терпения написать настоящий роман, поэтому все мастерство приходится посвящать лишь статьям для газеты. Последние два года они не так часто виделись, но регулярно созванивались. Вам известно, что последнее время он изучает серию каких-то подозрительных убийств, и звонок с просьбой приехать не может не настораживать, как и отказ разглашать по телефону детали. Голос Роберта звучит испуганно, даже можно сказать – затравленно. Это вовсе не похоже на него, как и просьба срочно приехать, ничего толком не поясняя. Он настаивает на встрече в открытом месте, например в кафе «Смертельное Кольцо», но говорит, что все вряд ли сумеют успеть добраться до темноты. Почему-то именно это в его голосе больше всего настораживает – Роберт никогда не боялся темноты.

На вопрос обо всех он не скрывает, что обзванивает каждого из друзей, потому что в численности его спасение. От чего – Буллис не говорит, как и по поводу того, опасно ли это. Он искренне убежден, что его друзьям ничего не грозит.

К сожалению, Роберт не знает, что телефон прослушивается полицией и Крид взбешен тем, что репортер пытается рассказать о его действиях другим – этого нельзя допустить. Однако он не уверен, что за Буллисом не стоит кто-то серьезный. Может быть, из сил Инферно или человеческих мистиков. Привыкший к интригам Архонтов, Ликтор не исключает вмешательство Метрополиса, иначе просто убил бы Роберта и спалил его дом или выбил признание пытками.

Он решает взять всех, кто приедет по звонку – чтобы понять, обычные ли это люди или кто-то посерьезнее. Для служителя Гебура мир всегда выглядит параноидально, полный преступников и скрытых козней, так что осторожность Крида оправдана. Он знает, что неуязвим – но будучи убит, может потерять расположение Архонта. За время его отсутствия, пока Крид выберется из места, куда его перенесет гибель, может произойти что угодно – обычно Ликторов убивают, чтобы вывести на нужный момент со сцены и совершить какие-то действия. Подвести Гебура – это значит закончить в камерах его дворца, мучась от заслуженных пыток, но и обращаться за помощью недопустимо. Слабый Ликтор явно не заслуживает представлять влияние Архонта в иллюзии. В результате Крид решает ограничиться арестом и допросом приезжих и самого Буллиса, в дом к которому подбросят труп предателя-слуги.

Смертельное Кольцо

«Смертельное Кольцо» – больше, чем просто кафе. Это место сбора местных писателей, поэтов, готов, музыкантов и всех прочих, занимающихся творчеством и поиском высших эманаций в этом

несовершенном мире. Здесь лучшее кофе и закуска в городе, но более респектабельная публика старается не заходить в кафе, смущенная засильем странной молодежи, болтающей на возвышенные темы. Вечером атмосфера таинственности так же густа, как и дым над столиками – курить в кафе не запрещено.

Роберт выберет место в дальнем углу, где тени гуще. Он старается держаться так, чтобы оставаться незаметным от входа и из окон, и вообще напоминает человека, страдающего паранойей. Мастеру следует передать это жестами и нервным взглядом, постоянной подозрительностью и дрожью в руках.

Мастеру важно дать игрокам время немного пообщаться друг с другом и с Робертом на отвлеченные темы – ведь все они друзья, которые какое-то время не виделись. Кроме того, это расслабит бдительность игроков и для них большим шоком окажется переход к рассказу Роберта.

Потом, когда мастер решит, что все готовы слушать, репортер начнет свой рассказ. Он перескажет изучение серий таинственных убийств в течение двух лет, предположит участие полиции в самосуде и расскажет о своем визите к судье. Большую часть истории Буллис станет напирать на факты: показное безразличие полицейских к смертям, странное смягчение приговоров, агрессивное поведение Крида. Когда он перейдет на историю с записью, то сразу же вынет фото – показывающее Крида как огромного белокожего гуманоида. Иными словами, Роберт будет стараться показать, что не спятил, хотя понятия не имеет, что это значит. Никаких бредовых теорий про правительственный эксперимент и вторжение с Марса – ему важно выяснить происходящее, а не пополнить собой когорту сторонников теории заговора. Репортер пытается докопаться до истины так рьяно, потому что сам уже не уверен в собственном рассудке.

Дайте персонажам возможность пару минут задать вопросы, и поделится теориями. Буллис будет их внимательно слушать и участвовать в обсуждении, но напирать на самые разумные, если такие найдутся.

После он перейдет ко второй части рассказа – слежке, проникновению в дом, краже части фото и странной пленке с моментом казни. Роберт понятия не имеет, что происходит, но он не может верить никому в этом городе и обращается к друзьям за помощью. В любом случае ясно одно – полиция замешана в этом по уши, раз на второй пленке люди в форме совершают казнь. Буллис покажет им фото со второй пленки, называя имена местных полицейских – чтобы в нужный момент у героев не возникло фатального желания рассказать все полиции.

Арест

Позвольте персонажам обсудить и это, но как только возникнет явная заминка в сюжете, в кафе войдет отряд полиции. Они вооружены и не собираются церемониться – если персонажи попробуют сопротивляться, их изобьют. В худшем случае, если у одного из героев есть оружие, дело закончится перестрелкой, в ходе которой кто-то из персонажей или все они получают тяжелые раны. Тогда раненые автоматически будут выведены из событий приключения и окажутся под охраной в госпитале, где будут вынуждены участвовать в бесконечных допросах.

Подобное может разрушить приключение, но игрокам надо учиться думать не категориями веселой приключенческой игры про воинов и волшебников, а жестокого мира, которым правят чудовища. Открытое неповиновение полиции с применением оружия, притом, что никто из них ни в чем не замешан – хотя бы в здешнем городе, будет выбиваться из роли приехавших на помощь другу. На крайний случай Роберт может успеть предупредить персонажей не сопротивляться, надеясь, что их не тронут.

Полиция заберет все фото и доставит героев участок. На их вопросы по дороге они будут говорить лишь о возможном соучастии в убийстве, виновником которого считают Буллиса. Отыгрывая эти моменты, полицейские должны насаждать на игроков. Им угрожают, демонстративно-издевательски зачитывают права, приказывают заткнуться и обещают посадить на электрический стул за убийство. Улучив мгновение, Роберт шепнет на ухо одному из друзей.

- Ищи ответ на крыльях Ворона. Так ключ к остальному, что может нас спасти. Эдгар знает тайну, и если успеешь, то на все наши проблемы будет один ответ – никогда.

В этот момент один из полицейский заедет его по лицу дубинкой и репортер потеряет сознание. Если персонажи – хоть они в наручниках, попытаются заступиться, влетит и им.

Роберт недаром прибегает к шифру – он подозревает, что от него хотят узнать тайник с пленками и могут подслушивать все разговоры. Ворон, Эдгар и никогда – это конечно, отсылки к поэме «Ворон» Эдгара Алана По, его любимого автора, что знают и герои. Естественно, он может читать его либо дома, либо в офисе – но раз дома был обыск, то там бесполезно что-то прятать. В сборнике По лежит ключ от секции на вокзале, куда Буллис поместил пленку.

Если герои сами не поймут намек на автора, можно сделать проверку Восприятия.

В участке их разлучат – репортера уведут на отдельный допрос.

Каждого их персонажей тоже будут допрашивать отдельно – чтобы избежать скуки на этом процессе, мастер может дать каждому игроку бланк с одинаковыми вопросами и попросить ответить письменно.

Потом, если показания не сходятся, персонажам начинают угрожать судом и соучастием в убийстве.

Сделайте допрос тяжелым – опишите угрозы и сжимающие запястье наручники, свет в глаза и наклоняющихся к лицу копов. Роберту куда хуже – в его случае будут применяться легкие побои. В общем, не вмешайся представитель Накамура, для персонажей и их друга все могло бы закончиться даже пытками и смертью при побеге – однако судьба благоволит им.

Интерес Накамура заставляет Крида умерить свой пыл. Героев возвращают в общую камеру, избитого Роберта помещают отдельно. Естественно, за ними следят, причем явно – так что не лучшее время обсуждать Крида или заговор полицейских.

Конечно, герои понятия не имеют, что в дом Роберту подкинули труп слуги-предателя Крида, но они понимают, что полиция хочет повесить это убийство на невиновного репортера. На данный момент у персонажей не должно оставаться сомнений, что они окружены врагами, которые способны сделать все, чтобы заставить их замолчать. Им должно быть страшно.

Сон

Когда хотя бы один из героев уснет, он увидит сон, отражающий реальную картину произошедшего. Это станет возможно благодаря истончившейся иллюзии – негативные эмоции в полицейском участке обостряют восприятие персонажей. Даже если не один не собирается спать, шок и усталость от допроса неизбежно вынудят кого-то задремать.

Спящий увидит, как он вместе с группой полиции (переодетой в гражданское, но узнаваемой по встречам в участке и допросу) врывается в дом какого-то человека. Как зачитывает ему обвинения – чужим, сухим голосом с южным акцентом. Как его подопечные начинают избивать обвиняемого, добиваясь подтверждения – и наконец, как отдаст приказ казни.

Жертве затыкают рот и медленно расчленяют на части тесаками, и спящий учувствует в этом, испытывая огромное удовлетворение. Потом останки разбрасывают по комнате, стирают все отпечатки – они ведь полицейские и знают, где искать, и покидают дом.

На выходе спящий проходит мимо зеркала и видит свое лицо – лицо с фотографии, лицо Крида, на миг сменившееся безволосой белой мордой, которую показывал Буллис.

Он просыпается с криком. Естественно, можно обсудить все с остальными, но стоит надеяться, что герой не станет совершать подобную глупость. За ними явно наблюдают, и если Крид поймет, что персонажи знают все, он вполне может решить не рисковать, а устроить им смерть при попытке побега.

Освобождение

Наутро их выведут из камеры – но не в допросную, а в конференц-зал. Недовольные охранники оставят героев наедине на несколько минут. Незнание – главная причина страха на данной этапе. Герои понятия не имеют, что им уготовано и могут строить любые предположения.

Наконец, дверь распахнется и аккуратно одетая женщина азиатского типа внешности войдет, жестом отсылая недовольную охрану.

Шико Цукебана, корпоративный юрист корпорации Накамура, ведет себя дружелюбно. Она уже собрала информацию на персонажей и обращается к каждому вежливо и по имени. Сразу же дает понять, что не относиться к полиции, а стремиться защитить их и их друга от несправедливых обвинений.

Шико расскажет им свои подозрения – которые на самом деле твердые факты, но она старается не показать свою осведомленность.

Фактически обвинит Крида в том, что персонаж видел во сне, как и в попытке подставить Роберта и устранить их. Подслушивающий все Ликтор может лишь скрипеть зубами от ненависти – нахождение здесь этой женщины согласовано, и бросить ей вызов означает втянуть силы Архонтов в открытый конфликт между собой.

С другой стороны, теперь он понимает, что раз героев вербуют, то сами они ничего не стоят и не имеют покровителей. Следовательно, нужно дать им достать пленку, опередить Накамура и прикончить свидетелей – из-за горстки смертных, не связанных службой Архонту, никто не станет возмущаться.

В это время Шико предложит внести за них залог и обеспечить Роберту безопасность на время ареста. Пережив ночь допросов, герои прекрасно понимают, что выбор у них невелик. Вряд ли они откажутся,

но если совершат подобную глупость – этот день станет для Роберта последним. Его просто запытают и прикончат, когда он сознается в местонахождении пленок. Судьба персонажей в этом случае может быть схожей – им устроят попытку побега и смерть, или же Накамура сумеет их спасти, но взамен потребует немало услуг, которые можно обыграть в новых приключениях.

Суть сделки проста – Шико вытаскивает героев, а они помогают ей избавиться от Крида. Нужны компрометирующие данные, причем не переданные напрямую слугами Тифарет. Иначе бы Накамура давно опубликовала компромат – нет, им необходимо то, что узнали сами люди без помощи потусторонних сил, хотя этого, естественно, герои не понимают. Шико не позволит им выяснить, что сама связана с чем-то нечеловеческим, сводя весь конфликт к противостоянию чокнутого судьи и корпорации в борьбе за власть в городе. Она не ответит ничего насчет странных фото и природы Крида, убеждая, что это несущественно сейчас. Знание о природе Крида автоматически сделает героев сопричастными противостоянию Архонтов, а Тифарет это не нужно. Одно дело – свалить Крида руками своих слуг, и совсем другое – показать, что Ликтор проиграл обычным людям, которым лишь чуть-чуть помогли сравнять силы.

Согласившись (а куда им деваться?), герои получают свободу. Шико удалится, оставив свою визитку и попросив связаться, когда они будут иметь на руках любые факты против Крида.

Естественно, за персонажами следят все, кто только может – от полиции до слуг Тифарет.

Дальнейшие действия

Наступает время подумать, что делать дальше и здесь мастеру не стоит торопить игроков. Идеально, если они сами выработают план.

Конечно, имея подсказку, герои могут сразу же найти ответ, но это маловероятно. Скорее всего, они попытаются сначала осмотреть дом Буллиса, если только никто не придет к очевидному выводу, что он не стал бы ничего прятать там. Позвольте им побеседовать с соседями и официантами кафе, с полицией и даже побеспокоить несколько раз Шико – но не давайте готовый ответ.

Роберт переведен для психиатрического обследования – этим способом Накамура пытается уберечь его от Крида, но персонажам не позволят с ним увидеться. В противостоянии Архонтов не должно быть слишком много присутствия Тифарет – так что не превращайте Шико в аналог «911», которая всегда подскажет и даст верный совет.

Будет занятно, если персонажи встретятся с Кридом – однако он, естественно, не станет ничего полезного им сообщать. Напротив, сделайте беседы с полицией такими, чтобы даже самые невнимательные игроки поняли, что это враги. Их звонки прослушиваются, а за передвижением следят – и героям это заметно, что не может не нервировать.

Рано или поздно кто-то сложит пазл:

- 1) Роберт любил стихи По, а подсказка явно про них.
- 2) Если не дома, не в кафе и не в библиотеке, то где он еще мог читать этого автора?

Все дороги ведут в офис. Проблема в том, что его кабинет распложен в старом здании, где подобные крошечные помещения сдаются для множества мелких предпринимателей, клерков, нотариусов и прочих

лиц, кому требуется дешевое рабочее место. Ключа, естественно, у героев нет.

Конечно, полиция была здесь, но они искали не стихи, а видеокассеты, так что сборник По проглядели. Другое дело, что героям тоже как-то нужно туда попасть.

Можно затаиться в подсобке и дожидаться ночи – это включит в себя игру в прятки с уборщиками и охранником.

Можно попробовать вскрыть замок – если в этот момент на этаже не будет посетителей (а они там будут, обеспечьте части игроков повод отвлечь их внимание своей сообразительностью и отыгрышем).

Можно ночью залезть по пожарной лестнице, но окно надо открыть бесшумно, чтобы не потревожить соседей из дома напротив.

Можно уговорить охранника пропустить их: взяткой, поддельными документами или иным способом, который покажется вам убедительным.

Как бы то ни было, герои попадут вовнутрь – и обнаружат следы обыска. Книжки, ящики и статьи валяются вперемешку на полу, доска с заметками сдвинута на центр крохотного однокомнатного помещения, всю мебель явно перемещали.

Рано или поздно, после тщательного поиска и успешных проверок подходящих навыков, герои наткнутся на книгу стихотворений По.

Обложка немного распорота и в ней виднеется кончик ключа с биркой и логотипами вокзала. Не нужно долго думать, чтобы понять, что это ключ от ячейки.

Вокзал

Поскольку городок по умолчанию не самый крупный (хотя вы можете провести приключение где угодно), лучше использовать автобусный вокзал, но и вариант с железнодорожным сойдет. Главное – передайте мрачный пейзаж этого места. Все провоняло мочой и бездомными, которые там вечно ютятся, работникам почти нет дела до чистоты помещения и в углах кучи мусора. Ячейки – покосившиеся, грязные и ржавые, не внушают доверия. Секция, куда Роберт поместил пленки, находится в дальнем углу длинного помещения, и людей там нет. Идеальное место, чтобы что-то спрятать.

Внутри секции лежит сумка с кассетами, негативами и фото – все то, что нужно для доказательства невиновности Роберта. Естественно, после того, как герои отыскивали тайник, следящие за ними люди Крида начинают действовать.

Четверо переодетых в гражданское копов – помощников Ликтора, входят вовнутрь, как только персонажи вытащат пленки из секции. Можно провести проверку, чтобы их заметили через пыльное окно – но в любом случае, полицейские не станут сразу же нападать. Они перегородят единственный выход, держась в отдалении, вытащат пистолеты с глушителями из карманов и прикажут отдать им сумку. Учитывая все, что персонажи уже знают про Крида, вряд ли они безропотно согласятся. Но если да – их не убьют, однако пленки будут уничтожены, а Роберту ждет электрический стул. Это может стать не самым худшим финалом – ради мести за казненного друга герои окажутся готовы глубже погрузиться в мир тайных интриг Накамура, возможно став агентами корпорации и со временем открыв тайну Крида и пославших его сверхъестественных сил.

Если же персонажи откажутся, полицейские откроют огонь.

Дальний угол позволяет укрыться от пуль за стойкой для вещей и за угловой секцией ячеек. Если у героев есть оружие, схватка может произойти на равных. Беда в том, что персонажи вряд ли имеют глушители, в отличие от копов – работники станции, слышав пальбу, тут же вызовут полицию.

Четверка убийц, боясь гнева Ликтора, будет нападать до тех пор, пока не получит серьезные ранения или не поймет, что никак не способна справиться с героями. Если кто-то из персонажей сумеет отвлечь их внимания и остальные набросятся в рукопашной, то шансы справиться существенно возрастут – перестрелка, скорее всего, приведет к возможной гибели или тяжелым ранам нескольких героев. Это нормально – бой в игре должен быть реалистичным в своей смертоносности.

Мастер следует сделать этот этап наиболее зрелищным и увлекательным. Герои и их противники прикрывают друг друга, используют подручные средства – например, несколько снятых дверок от ячеек, прячутся в разных углах помещения. Конечно, если ни у кого из персонажей нет огнестрельного оружия, шансы уцелеть минимальные – но иногда удача позволяет выиграть даже при таком раскладе.

Цель битвы для игроков проста – либо выбраться из помещения (например, выбив окна), либо справиться с убийцами. Ориентированные на бой, скорее всего, выберут второй вариант, а любители загадок и социальных взаимодействий – первый. Не подыгрывайте персонажам, делая врагов слишком уж тупыми или бесстрашными, но и не пытайтесь уложить всех героев за первый раунд. Отпор с их стороны может насторожить полицию, и они отступят к выходу, чья-то жертва способна дать остальным время уйти и т.д.

Конец игры

Героям необходимо выбраться из вокзала и, не попадаясь полиции, дозвониться до Шико. После чего, минуя ненужные встречи с мчащимися на вызов копами, добраться до места встречи. Эту часть истории мастер может короткой или длинной, в зависимости от успешности предыдущей драки.

Если герои легко справились с четверкой убийц, то можно сделать их путь к Шико полным неприятных сюрпризов. Их может заметить патруль и придется убежать или принимать новый бой. Помните, что не все полицейские в городе работают на Крида, и даже Накамура не будет вытаскивать тех, кто слишком уж запачкал руки кровью служителей закона. Игроки должны понимать, что мир Культа – это не война с гоблинами за сундук с сокровищами. Последствия действий часто соответствуют здравому смыслу. Если персонажи станут носиться по городу, стреляя в каждого встречного копа, то после передачи компромата Шико их, скорее всего, придет брать настоящая группа захвата. Возможно, тюрьма, смерть при задержании или уход в бег – не тот финал, на который рассчитывают герои.

Если же бой на вокзале утомил героев, их раны значительны, а противники продолжают идти по пятам, то будет намного честнее позволить Шико быстро отыскать персонажей и взять их под свою защиту. Цель достигнута, теперь можно и восстанавливать силы. Естественно, пленки и весь компромат заберет Накамура. Это не обсуждается, таково условие помощи Шико и герои ничего не смогут

сделать. Им предложат забыть о случившемся или работать на корпорацию, если кто-то изъявит такое желание. Роберта оправдают и выпустят, действия героев признают необходимой самообороной. Компромат позволит посадить тех полицейских, что служили Криду, и подорвет власть правоохранительной системы города – как и желала Тифарет. На фоне поднятой общественной шумихи герои получают относительную безопасность – тем более все сверхъестественные существа понимают, что они были лишь исполнители, ничего толком не знающие.

Крида арестуют. Конечно, Ликтор может и выбраться из тюрьмы, но Гебура недоволен провалом своего агента. Засветившийся Крид бесполезен в своей роли и совершит самоубийство в тюремной камере. Конечно, это не убьет подобное существо, Ликторы вообще не умирают, пока цела иллюзия. Однако смерть Крида выведет его из данной истории, а дальнейшая участь будет зависеть от мастера.

Если он больше не собирается использовать события этого приключения в следующих хрониках, Крид окажется во дворце Гебура, где получит заслуженное наказание. Он вернется в иллюзию, но уже в другое время и место, выполняя иной приказ, и не пересечется с героями.

Если же мастер хочет рассказать историю мести, то можно сделать так, чтобы Крид, воскресший где-то в иной точке иллюзии, анонимно начал преследовать персонажей. Возможно, пройдут годы, прежде чем он станет на их след. Также сюда можно включить родственников и друзей арестованных полицейских, которые могут считать недопустимым совершенные персонажами действия. Неважно, были ли убитые и арестованные плохими или хорошими копами – они были их близкими, а из-за расследования многие полицейские лишились работы. Что будут делать герои, если когда-то Крид соберет своих уцелевших слуг или их друзей и придет мстить?

Персонажи имеют повод гордиться собой. Они спасли друга, стали знамениты, как раскрывшие серию убийств и полицейский произвол. Но все они помнят странное существо на записи, вещий сон и непонятный интерес Накамура. Предпочтут ли герои забыть обо всем или решат понять, с чем же столкнулись? И куда их может завести подобное желание?

Решать мастеру и игрокам.

Для создания НИП можете использовать шаблоны и упрощенное создание персонажей. Крид соответствует типичному Ликтору, его слуги-полицейские могут брать за основу архетип Полицейского, Шико – Корпоративный Карьерист, а для Роберта подойдет Посредник, тем более что его роль в сюжете минимальна.

Конец